116 OLDAL, 34 JÁTÉK, 10 TESZT, 6 VIDEOBEMUTATÓ, 2009-ES TELJES JÁTÉK, PLUSZ A LEGJOBB HARDVEREK

PC GURU

1995 Ft 2010. 10.

TELJES JÁTÉK
FANTASY WARS
ELVEN LEGACY

NYOLC ÉVET VÁRTUNK A FOLYTATÁSRA...

MAFIA 2

...AMI GYÖNYÖRŰ LETT, MÉGIS CSAK 79 SZÁZALÉKRA ÉRTÉKELTÜK. 5 OLDALAS TESZTÜNKBŐL KIDERÜL, HOGY MIÉRT

28 OLDALON TÖBB MINT 30 VADONATÚJ JÁTÉK

GAMESCOM

DUNGEON SIEGE 3, TORCHLIGHT 2, FROM DUST, RAGE, THE WITCHER 2, MIGHT&MAGIC HEROES VI...

ÚJABB ÉV JÁTÉKA CÍM?

BATMAN ARKHAM CITY

VÉGRE VÁROSI KÖRNYEZETBEN IS BEVETHETJÜK MAJD KEDVENC DENEVÉREMBERÜNKET. ÉS JOKER IS VISSZATÉR...

A BUNGIE UTOLSÓ HALO JÁTÉKA

HALO REACH

ÚJ KÉPESSÉGEK, ŰRHARC, EGYEDI PÁNCÉLZAT A FŐHŐSÖN ÉS MAGYARUL BESZÉLŐ ŐSLAKOSOK AZ EDDIGI LEGJOBB HALO-BAN

MOST A PC GURU DVD-JÉN
WIN7 SP1
Ne várjatok a hivatalos szervizcsomagra! Ez jobb, mint a Microsofté

TESZT 4 OLDALON
KANE&LYNCH 2
Remek kooperatív és multiplayer rész - de gyenge sztori és egyjátékos mód

A JÖVŐ ELKEZDŐDÖTT!
NINTENDO 3DS
3D-s varázslat - extra szemüveg és több százezres tévé nélkül

HD MINŐSÉGBEN
VIDEOTESZTEK
Kane&Lynch2, Maffia2, Puzzle Quest 2, StarCraft2, Xbox 360 250 GB + Kinect

Windows®. Korlátok nélküli élet. Az ASUS a Windows 7 operációs rendszert ajánlja.

NEW intel CORE i7 inside Faster. Smarter.

SZEREZZ TISZTESSÉGTELEN ELŐNYT!

ASUS ROG G73JH NOTEBOOK

AZ ASUS ÚJ GENERÁCIÓS JÁTÉKGÉPE

csúcstechnológia egy lopakodó vadászgép külsejébe bújva

A G73JH notebookkal a csatamező közepén érezheted magad, hiszen ez a ma elérhető legmagasabb felszereltséggel rendelkező játékgép, mely a szenvedélyes játékosok igényeit hivatott kielégíteni. A notebook külsejét az ikonikus F117 lopakodó inspirálta, mely egy Intel® Core™ i7 processzort, eredeti Windows® 7 Ultimate operációs rendszert, maximum 8 GB DDR3 SDRAM-ot, DirectX 11 kezelést és 8 csatornás HF audió EAX támogatást rejt. Egyedi kettős kialakítású hátsó szellőzőrendszer biztosítja a hűtést, menet közben egy gombnyomással állítható overclocking lehetőséggel fokozható a teljesítmény, az ergonomikusan kialakított csuklótámasz pedig hosszú távon is kényelmet nyújt.

Válaszd az Asus ROG G73JH notebookot és szerezz tisztességtelen előnyt!

ASUS® Inspiring Innovation • Persistent Perfection

REPUBLIC OF GAMERS

Az ASUS fenntartja a jogot a termékspecifikációk bejelentés nélküli megváltoztatására. A jelenlegi hirdetésnek nincsenek szerződéses következményei. Az Intel, az Intel logó, az Intel Inside, az Intel Core és a Core Inside az Intel Corporation Egyesült államokban vagy más országokban bejegyzett védjegyei. További információért látogasson el a www.intel.com/go/rating weboldalra. A Microsoft, a Windows, és a Windows logók a Microsoft Corporation bejegyzett védjegyei. Az egyéb nevek és márkák mások tulajdonai lehetnek.

Sziasztok, Gurusok!

Több, mint 30 oldalon a legjobban várt PC-s és konzolos játékok, a Nintendo elképesztő 3D-s kézikonzolja és az Xbox „világmegváltó" Kinect rendszere – ebben a hónapban rengeteg, a világ játékiparát hamarosan meghatározó újdonságról olvashattok kedvenc magazinotokban. És akkor még nem szóltunk nagytesztjeinkről: Bate zárt ajtók mögött játszotta végig a Halo Reachet (a Microsoft szupertitkos főhadiszállásán), az utolsó pillanatban befutott a Mafia 2, és átment a PC Guru teszthengerén a Kane & Lynch 2 is.

Helyi értékmérőnkön (Chris konfigurációja) a legtöbbet futott játék a Mafia 2 volt: ha csak egyszer is elkövetted azt a hibát, hogy a monitorra pillantottál, akkor pár percig garantáltan ott ragadtál előtte, és csak nézted a havas városrészeket, a korhű autókat, a vízzel borított csillogó-villogó aszfaltot… Bate cikkéből – melyben több PC Guru-s véleményét is elolvashatod a játékról – kiderül, hogy ez a hatásos varázslat miért bizonyul kissé rövid távúnak. Meglepő módon a szerkesztőség második legnépszerűbb játéka a Puzzle Quest 2 volt: a kedves kis színes táblácskák szinte mindennap feltűntek a monitorokon, gyakran egyszerre több gépen is.

És, hogy végképp hasznos legyen számotokra ez a PC Guru: telepítsétek a DVD-nkről a Windows 7-hez összeállított szervizcsomagunkat, amely máris többet tud, mint a Microsoft hivatalosan még be sem fejezett szervizcsomagja. A PC Guru SP1-től minden Win7-es rendszer gyorsabb, stabilabb és kezelhetőbb lesz – kár lenne hát kihagynod.

A Guru legyen veletek!

Shoebaron

SZERKESZTŐSÉG

Főszerkesztő: Harangozó Csongor csharangozo@motorpresse.hu
Játékrovat-szerkesztő: Birkás Péter (Bate) bate@pcguru.hu
Hír-, bemutató-szerkesztő: Kolbert András (Miguel) miguel@pcguru.hu
Hardver-szerkesztő: Csábi József (Joc) joc@pcguru.hu
DVD-szerkesztő: Környei Krisztián (Chris) chris@pcguru.hu
Lapdesign és tördelés: Szalontai Attila (szati) aszalontai@motorpresse.hu
Borító: Británszky János (britt) jbritanszky@motorpresse.hu
Korrektor: Papp Hajni hpapp@motorpresse.hu
Fotó: Gabriel Zalaba (zGabi) gzalaba@gmail.com
PS3 / PSP: Kristian Zalaba (Kryss) kzalaba@gmail.com
Online főszerkesztő: Székelyhidi Ádám (Darths) darths@pcguru.hu

Produkciós vezető: Sebeszta Péter

A szerkesztőség címe:
Motor-Presse Budapest Lapkiadó Kft.
1113 Budapest, Nagyszőlős utca 11-15.
Levélcím: 1590 Budapest, Pf. 279
Telefon: (1) 577-2600, Fax: (1) 577-2690
E-mail: mpb@motorpresse.hu

DVD-melléklettel és teljes játékkal kapcsolatos információk:
Tel (06-1)-577-2697

Hirdetésfelvétel:
Molnár László lmolnar@motorpresse.hu Tel: 577-2683

Hirdetési igazgató: Székely Iván
Marketing és online divízió igazgató: Gajdos Barna bgajdos@motorpresse.hu
Terjesztés: Gajdos Barna, Törő István

A kiadásért felel:
Ügyvezető igazgató Motor-Presse International:
Dr. Maike Schlegel

Ügyvezetők:
Hannes Ludwig, Milan Bohatec

Kiadja a Motor-Presse Budapest Lapkiadó Kft.

MATESZ print-audit

Terjesztési adatok
A PC GURU magazint a Magyar Terjesztés – Ellenőrző Szövetség (MATESZ) auditálja.

Lapterjesztés
Árusításban: Lapker Zrt. és alternatív terjesztők. Előfizetésben: Magyar Posta Zrt.

Megjelenik havonta (évente 12 szám), egy szám ára: 1 995 Ft

ELŐFIZETÉSES TERJESZTÉS
Előfizethető a kiadó ügyfélszolgálatán
Levélben: 1590 Bp., Pf. 279
Tel.: 06-1-577-2635
Fax: 06-1-577-2690
H – P: 9 – 17 óráig
E-mail: itelofizetes@motorpresse.hu
Honlap: www.itmediabolt.hu

A lap aktuális és régebbi számait, előfizetését, a következő ITmédiaBoltokban lehet megvásárolni:
1054 Budapest, Bajcsy-Zsilinszky út 60.
Tel.: 06-1-373-0582
H – P: 8 – 20, Sz: 10 – 16 óráig

1036 Budapest, Lajos utca 47/a.
Tel.: 06-1-242-0083
H – P: 9 – 19, Sz: 10 – 16 óráig

1117 Budapest, Karinthy Frigyes út 5.
Tel.: 06-1-361-3408
H – P: 9 – 19, Sz: 10 – 16 óráig

ELŐFIZETÉSI DÍJAK
1 évre (12 lapszám): 16 740 Ft Fél évre (6 lapszám): 9 570 Ft

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága.
Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.
Zöldszám: 06-80-444-444
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu

Nyomás: Infopress Group Hungary Zrt.
Cím: 2600 Vác, Nádas u. 6.
Felelős vezető: Lakatos Imre vezérigazgató

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

Figyelmeztetés!
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt DVD-ROM mellékletet az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékletet az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhat olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A DVD-ROM a legtöbb felhasználói szoftverrel futtatható, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered. A kiadó a 48x-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a DVD-melléklet által a lemezekben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget. ISSN 1217-6389

A GURU LEGYEN VELETEK!

Tartalom

BEMUTATÓ

010 Gamescom 2010
012 Might & Magic: Heroes VI
014 From Dust
016 JB: Blood Stone / SW TFU 2
017 CoD: Black Ops
018 Dungeon Siege 3
020 Civ V / Spec Ops: The Line
021 Lego Universe
022 Bioshock Infinite
024 Final Fantasy XIV / Mindjack
025 Deus Ex: Human Revolution
026 Torchlight 2
028 Brink / Hunted
029 Fallout New Vegas
030 Witcher 2
032 Crysis 2 / Bulletstorm
033 Medal of Honor interjú
034 Front Mission Evolved
035 Rage
036 Nintendo 3DS
038 Batman: Arkham City

TESZT

042 Mafia 2
048 Need for Speed World
050 Kane and Lynch 2: Dog Days
054 Worms Reloaded
056 King Arthur: The Saxons
058 Lara Croft and the Guardian of Light
060 Puzzle Quest 2
062 Halo Reach
074 Nintendo DS-rovat

GURU EXTRA

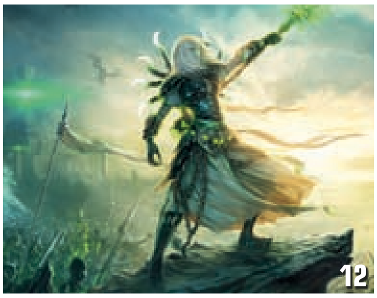
068 Te vagy a kontroller
070 Bitbe öntött álomgyár

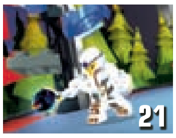
HARDVER

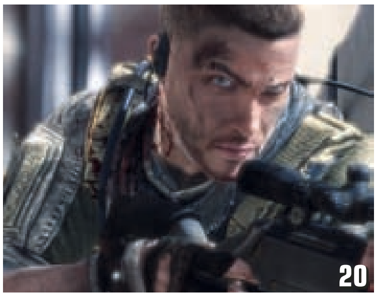
082 Hardver hírek
087 Guru ÁlomPC
088 Góliátverő szörnyecskék
090 Hogyan építs HTPC-t II. rész
092 Asus Ares
093 Hardverbemutatók
094 Szervízcsomag a Windows 7-hez
098 Homok a gépezetben

ROVATOK

077 Nosztalguru
078 Gondolatébresztő
102 Levrov
106 Külvilág







14

FROM DUST

A törzsi lét szépségei a folyamatos világvége árnyékában

22

BIOSHOCK INFINITE

A felhők fölött mindig süt a nap, de ez még nem ok az örömre

62

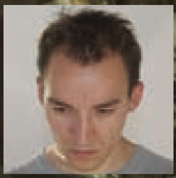
HALO: REACH

Minden történetnek vége van egyszer. Néhánynak többször is.

RÉGÓTA VÁRTUNK RÁ, DE VALAHOGY MÉGSEM LETT AZ IGAZI A MAFIA MÁSODIK RÉSZE – ADJA MAGÁT A KÉRDÉS: NEKED MI VOLT ÉLETED LEGNAGYOBB CSALÓDÁSA?

Shoebaron

Életem nagy csalódása volt, amikor 2-3 hónapig minden áron mixer akartam lenni a Koktél című film után, de a világ ezt nem akarta. Aztán rájöttem, hogy ennél már csak egy jobb van: játéklapnál dolgozni. És utána egyből felvettek a Guruhoz.

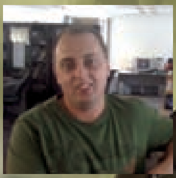


Bate

Őszintén szólva most hirtelen nem jut eszembe semmilyen nagy csalódás, de annak például nem örültem, mikor hosszú évek után egy Kinder tojást vásárolva rá kellett jönnöm, hogy a csoki íze már nem olyan, mint régen.

Miguel

„Ősszel rengeteg nyulat meg őzet lehet látni" - mondta a feleségem, hogy meghozza a kedvem egy 4 órás vonatúthoz. Végig az ablakra tapadva lestem a beígért állatokat, és semmi sem volt. „... vagy tavasszal?" - hangzott a kiegészítés.

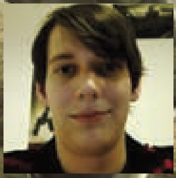


Chris

Engem mindig azzal nyugtattak, hogy egyszer majd úgyis megnövök. Nyolcadik végére már gyanús volt a dolog, de még 20 évesen is vártam a megváltó centiket. Nem jöttek. Ha most valaki azt mondja, hogy még a mikulás sem igaz…k.

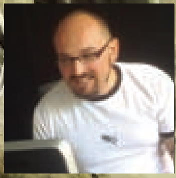
Joc

Kiskoromban kivették a manduláimat, a műtét előtt egy fémkeretet raktak a számba, hogy ne tudjam összecsukni. A doki azt ígérte, hogy akkora szelet csokit fogok kapni, mint az a keret, de hazudott, sosem kaptam meg, és ez azóta is fáj…



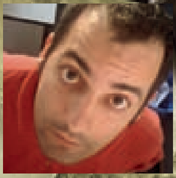
Chocho

Életem legnagyobb játékbeli csalódása a GTA San Andreashoz köthető. Remek volt, de a Vice City után én komolyabb irányvonalra számítottam. Szerencsére a negyedik rész kiköszörülte a csorbát, azért a rémálmok még nem múltak el.



Britt

Ha nem is életem, de az utóbbi évek legnagyobb csalódása, hogy öt évaddal a történet vége előtt véget ért a Carnivále c. sorozat. Hiszen még csak most kezdődött el! Nem lehetne felkelést, vagy legalább aláírásgyűjtést szervezni?



szati

Kiskoromban szentül hittem, a tornasor utolsó helye ideiglenes állapot. A kamaszkori nyúlás elméletével nyugtattam magam. Felnőttként döbbentem rá, nem leszek magasabb... de legalább vagyok olyan súlyú, mint a nálam hosszabbak.

DVD-TARTALOM

GamesCom, ingyenes autóverseny, videótesztek

ÍZELÍTŐ

Az iskolakezdés vaskarmú szörnyetegével most biztosan ádáz harcot vívtok, de ne aggódjatok, mindjárt vége! Haha. Nekünk már nincs ilyen gondunk, viszont hogy ne tűnjünk olyan szívtelennek, igyekeztünk a meglévő szabadidőtöket szórakoztatóvá tenni, s telepakoltuk DVD-lemezünket jobbnál-jobb videótesztekkel, játékelőzetesekkel és demókkal. Többek közt StarCraft 2, Mafia 2 és Kinect bemutatóval várunk titeket, no és persze a GamesComról is érkezett egy rakás videó, amit érdemes lesz megnéznetek. Egyszóval reméljük, sikerült bepréselni korongunkat meghajtótokba, melyen csak úgy dúskálnak a gigabájtokban mérhető érdekességek.

MAFIA 2

DEMO

Közel nyolcévnyi várakozás után végre megérkezett a Mafia folytatása, amelyre nagyjából a fél világ repesve várt. Volt is okuk rá, hiszen az előzetes információk alapján sejteni lehetett, hogy a játék követi az előd által kitaposott utat, hihetetlen jól fog kinézni, s ráadásul felnőtteknek készül. A megjelenés előtti héten befutott a kipróbálható változat belőle, amelyen keresztül megismerhetjük a második részt. Részt vehetünk egy bérgyilkos akcióban, autóval menekülhetünk, és agyba-főbe lőhetünk mindenkit. Pontosan úgy, ahogyan egy gengszterfilmtől elvárhatjuk. A demó telepítéséhez internetkapcsolat szükséges.

Gépigény
Processzor: Pentium D 3Ghz vagy AMD Athlon 64 X2 3600+ (Dual core) vagy jobb | Memória: 1.5GB | Videokártya: nVidia GeForce 8600 / ATI HD2600 Pro vagy jobb

SNARKS BUSTERS

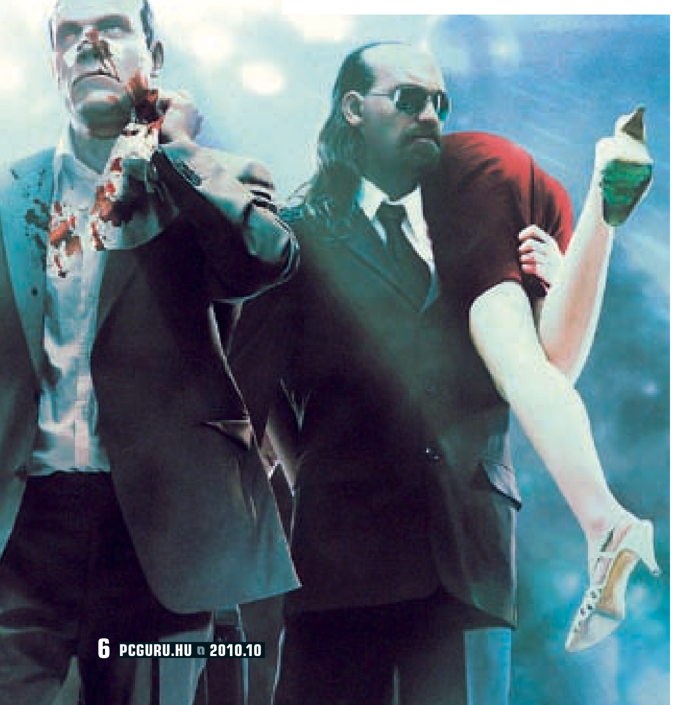
DEMO

Egy rendkívül hangulatos, kalandjáték elemekkel megtömött alkotás is érkezett ebben a hónapban. A Snark Busters: Welcome to the Club név mögött lényegében egy tárgykeresős játékot találunk, ám a fejlesztők több csavart is vittek az amúgy egyszerű játékmenetbe. Először is a kiírt tárgyakat meg kell találni (minő meglepetés!), ám a továbbjutáshoz kombinálni és használni is kell ezeket. Egy ajtót például úgy tudunk kinyitni, ha a csavarhúzóval becsavarjuk a csavarjait, de egy elektromos zárlathoz sem nyúlhatunk oda csak úgy. A remek játékmenethez kellemes grafikát és rendkívül jó zenei aláfestést is pakoltak, aminek hála a játékélmény kiváló lett.

Gépigény
Processzor: Processzor: 1000 MHz| Memória: 512MB | Videokártya: DirectX 9

PCG LIVE

MOZIELŐZETESEK, JÁTÉKVIDEÓK



Az utóbbi időkben befutott játékokból ezúttal is készítettünk számotokra videóteszteket, melyeket most is megtalálhattok DVD-mellékletünkön. Chris elmeséli, miért is olyan jó a StarCraft 2, Miguel kifejti, miért nem tud lejönni a Puzzle Quest 2-ről, Bate pedig elsírja bánatát a Mafia 2-vel kapcsolatban. Ezen kívül rovatunkban megtalálható két különlegesebb videó is, melyekben megismerhetitek az ősszel megjelenő Kinectet, valamint bemutatjuk az új Xbox 360-at is.

TELJES JÁTÉKUNK: FANTASY WARS ELVEN LEGACY

Kiváló grafikájú stratégiai játék a PC Guru DVD-n!
Bővebben a következő 2 oldalon.

FASTONE IMAGE VIEWER
TURKÁLÓ

Kedvenc Windowsunk telepítése után az első programok között szerepel valamilyen képkezelő alkalmazás, melyek közül Magyarországon talán a legnépszerűbb az IrfanView. Egyik nagy előnye, hogy ingyenes, illetve szinte minden szükséges műveletet elvégezhetünk vele. Egyszóval az IrfanView egy jó, és megbízható alkalmazás, de amennyiben szeretnél más programokat is kipróbálni képkezelésre, érdemes lehet feltelepítened a Fastone Image Viewer nevű programot is. A Fastone szoftverével kicsivel több műveletet is elvégezhetünk, mint az előbb említett IrfanView-val, ugyanúgy ingyenes, és teljesen magyar nyelvű. Mindkét program megtalálható Turkáló rovatunkban, sok más hasznos alkalmazással egyetemben. Nézzétek át, hátha találtok valami érdekességet!

GAMESCOM VIDEÓK
EXTRA AJÁNLATUNK

Töméntelen mennyiségű videó érkezett az idén Kölnben megrendezett videojáték-kiállításról, a GamesComról. Ezekből állítottunk össze nektek egy hatalmas adagot a DVD-re, melyek közt olyan címek látványos trailerei is feltűnnek, mint a Dragon Age 2 (ez a trailer egyébként magyar alkotás), a Deus Ex 3, a Diablo 3, vagy a Bioshock Infinite. Emellett külön figyelmet érdemelnek az új Xboxot és a Kinectet bemutató videóink, melyekről két kisfilmet készítettünk nektek.

DEADLY RACE
INGYENES JÁTÉK

A fegyverekkel felszerelt halálos járművek utcai összecsapása korántsem eredeti ötlet, ám ennek az ingyenes játéknak a kivitelezése biztos sok játékosnak fogja felkelteni a figyelmét. A valós járgányokra hajazó, igen erős fegyverzettel felszerelt kocsikkal különféle pályákon tehetjük próbára magunkat. A 3D-s grafika nem mérhető össze a mai csúcsjátékok minőségével, ám ellentétben velük, régebbi gépeken is képes szépen futni. Az irányításra a nyilak szolgálnak, a turbót a bal oldali CTRL-billentyű, a fegyvert az X-gomb vezérli.

Gépigény
Processzor: 600 MHz | Memória: 64 MB | Videokártya: 32MB DirectX 7.0

ESET KÓD: H4WYCV
VÍRUSVÉDELEM

Az ESET Smart Security korunk egyik legnépszerűbb antivírusprogramja, amely komoly tűzfallal és kémprogramfigyelővel van ellátva. A program használat közben csendben megpihen a háttérben, miközben weboldalakat böngészhettek, vagy játékot futtattok, így egyáltalán nem fog zavarni benneteket, hacsak nem botlotok bele valamilyen kártékony alkalmazásba. Magazinunkban minden hónapban közlünk egy kódot, amit a megfelelő helyre beírva teljes verziós programként használhatjátok a DVD-mellékletünkön található változatot.

TELJES DVD-TARTALOM

JÁTÉKDEMÓK
Mafia 2 / Snark Busters: Welcome to the Club / Brunhilda and the Dark Crystal / Crime and Punishment: Who Framed Raskolnikov / Mystery Stories: Island of Hope / Sky Taxi 2: Storm 2012 / The Lost Cases of Sherlock Holmes 2 / Youda Safari

INGYENES JÁTÉKOK
Cube / Deadly Race / Sky Track

PCG LIVE VIDEOTESZTEK
Mafia 2 / StarCraft 2 / Kane and Lynch 2: Dog Days / Puzzle Quest 2

MOZIELŐZETESEK
Buried / Case 39 / Let Me In / Skyline / The Next Three Days / Unstoppable

VIDEÓK
Age of Empires Online / Bioshock Infinite / Call of Duty: Black Ops / City in Motion / Crysis 2 / DC Universe Online (2db) / Dead space 2 (2db) / Diablo 3 / Dragon Age 2 / Dust / FIFA 11 / Hawx 2 / Might and Magic: Heroes / Need for Speed: Hot Pursuit / Patrician 4 / Deus Ex: Human Revolution / Star Wars: The Old Republic / Torchlight 2 / Vindictus / Warhammer 40k: Dark Millenium Online / Dawn of War 2: Retribution / Warhammer 40k: Space Marine

HÁTTÉRKÉPEK
Darksiders / Final Fantasy XIV / Kane & Lynch 2 (2db) / Need for Speed: Hot Pursuit / Operation Flashpoint: Red River / Dust / Star Wars: The Old Republic / Starcraft 2 / Warhammer 40k: Space Marine

TURKÁLÓ
CD-DVD írás Ashampoo Burning Studio v6.77 / Burn4Free v4.9 / CDBurnerXP v4.3.7.2356 / ImgBurn v2.5.1.0 |
Driverek Nvidia 258.96 (Windows XP 32bit) / Ati 10.07 (Windows XP 32bit)
Fájlkezelés 7Zip v4.65 / PC Inspector File Recovery 4 / Total Commander v7.55a / WinRar v3.93
Képkezelés Fastone Image Viewer v4.2 / GIMP v2.6.10 / IrfanView v4.27 / Paint.NET v3.5.5 / XnView 1.97.4
Multimédia Adobe Reader v9.3 / CDEx 1.7.0 BETA 4 / Get My Videos Back v1.2.0.0 / K-Lite Codec Pack v6.3.0 / MediaMonkey v3.2.0.1294 / StreamHijacker v0.720 / WinAmp 5.581 / XviD v1.2.2 codec
Rendszer Advanced SystemCare Free v3.7.0 / Game Booster v1.51 / Smart Defrag v1.5 / Glary Utilities v2.27.0.982 / TeamViewer v5.0.8703
Számítógép-védelem Avast Free Antivirus v5.0.594.100712 / Avira AntiVir Personal v10.0.0.567 / OpenOffice 3.2.1

ELFEK A RENGETEGBEN

FANTASY WARS ELVEN LEGACY

[ÍRTA **CHOCHO**] **A körökre osztott stratégiák rajongói joggal érezhetik magukat elhagyatva a mai kor akcióorientált játékvilágában. Nekik jelenthet felfrissülést mostani teljes játékunk, mely e műfaj jeles képviselője.**

ADATOK

KIADÓ
Paradox Interactive

FEJLESZTŐ
1C company

MŰFAJ
Stratégia

MEGJELENÉS
2009. 04. 09.

MULTI
van

GÉPIGÉNY

Processzor: Intel Pentium 4 1,5 GHz

Memória: 256 MB RAM

Videokártya: Ati 9600 vagy Gef FX 5600

Merevlemez: 3 GB tárhely

A körökre osztott stílus sosem vonzott túl sok embert, hiszen a gyors reflexekkel szemben inkább a komoly agymunkára alapoz. Lehetünk bármilyen ügyesek az épp aktuális UT-ban, és nem számít, mennyi bosst vertünk le klánunkkal a World of Warcraftban. Ha nincs elég türelmünk és nem látjuk át a helyzetet, jobb, ha máshol próbálkozunk. Nem kivétel e trend alól az Elven Legacy sem, sőt, már itt, a bemutató elején le kell szögezni, hogy egy, a műfaján belül is kifejezetten nehéznek számító játékkal van dolgunk. A derék oroszok munkája azokhoz a rajongókhoz szól, akik már évek óta a Heroes III-mal nyomulnak az ősz esős délutánjain, s akiknek nem jelent problémát, ha durva kihívással kell szembe nézniük. Bár ez elsőre talán negatívan hangzik, valójában pont hogy jó tulajdonság, hisz visszaidéz egy olyan kort, amikor még nem létezett automatikus felgyógyulás, s melyben a játékosoknak meg kellett dolgozniuk a sikerért.

A NAGY ÖREGEK HAGYATÉKA

Az Elven Legacy története jól hozza a már ismert fantasy kliséket, világa pedig az első pillantástól kezdve ismerősnek hat, köszönhetően a stílus nagyjaihoz való hasonlóságának. A sztori szerint az elfekre nagyon rájár a rúd Illin világában. Nem elég, hogy felütötte köztük a fejét egy démoni fertőzés, de még életfájuk is megsemmisült, anélkül pedig puszta létezésük is veszélyben van. A nép vezetője, Lady Teya minket, azaz a játék szerint Sagittel nagyurat bíz meg egy világjáró misszióval, melynek segítségével talán megmenthetjük a hegyes fülűeket a kihalás rémétől. Mindez persze nem olyan egyszerű feladat, arról már nem is beszélve, hogy intrika és fordulat is vár bennünket a kampány végigjátszása alatt.

Maga a játék egyébként kizárólag az elfekre koncentrál. Előfordul, hogy más fajok képviselőit is irányíthatjuk egy rövid ideig, de az egyetlen egyjátékos kampány végig a tündéket követi nyomon. Elsőre ez kevésnek tűnhet, a szavatosságra azonban garancia a hossz, ami az Elven Legacy esetében olyan 30-40 játékórát jelent. Amennyiben végignéztük az intrót és megértettük a dolgunkat, a játék egy világtérképpel folytatódik, melyen az épp aktuális küldetéseinket vehetjük szemügyre. Bár az Elven Legacy jórészt lineáris, lesz pár alkalom, amikor mi dönthetjük el, merre is szeretnénk menni, azaz melyik missziót is választjuk a felkínált lehetőségek közül. Ha kiválasztottuk a nekünk szimpatikus lépést, elénk tárul a játéktér, ami felépítésében talán a Panzer Generalt idézi leginkább. Adva van egy hatszögekre osztott pálya, melyen lépésről lépésre verekedhetjük keresztül magunkat a célig, ami az esetek többségében egy ellenséges hős legyőzését jelenti. Ahogy telnek a körök, úgy folynak a csaták, de míg más játékokban elég az ellenfél lépéseire figyelnünk, addig itt az idővel is hadilábon állunk. Minden egyes küldetésre adott mennyiségű kört kapunk, ezek száma pedig a játék nehézségi szintjének függvényében nő, illetve csökken. Amikor pedig azt hisszük, hogy a harc és a szűkös időkeret már eléggé nehézzé teszi

a játékot, észrevesszük az ellenfél brutális túlerejét, amire csak rátesz egy lapáttal a roppant precíz mesterséges intelligencia. Utóbbi egyébként fajtája legjobbja az utóbbi évek termését tekintve. Nem elég, hogy halál pontos taktikákat vonultat fel, de mintha olvasni tudna a gondolatainkban, szinte mindig egy lépéssel előttünk jár. Hát igen, itt nincs mese, hazardírozni, gondolkodni kell még a legjelentéktelenebbnek tűnő döntések meghozatala előtt is. Ez természetesen nem azt jelenti, hogy az Elven Legacy legyűrhetetlen. Meglehetősen sok eszközt ad a kezünkbe, nekünk csupán rá kell jönnünk ezek optimális használatára. Minden egyes missziót követően lehetőségünk nyílik egységeket vásárolni a begyűjtött pénzből, a kínálat pedig roppant bő, az elfek hadseregében minden van az íjásztól kezdve a brutális sárkányig. Ha azonban valaki egy tetemesre duzzasztott sereggel szeretné szétzúzni ellenfeleit, jobb, ha sürgősen átgondolja a taktikát, ugyanis míg az ellenfélnek szinte akárhány egysége lehet, nekünk ezt a számot korlátozza a program. Itt kapnak szerepet a felszedhető kiegészítők, értéktárgyak. Minden pályán találhatunk ilyeneket, hasznuk pedig sorsdöntő erővel bír. Segítségükkel ugyanis erősíthetjük, fejleszthetjük a már megszerzett katonáink erejét, ezzel is csökkentve egy adott meccs hosszát.

TÖMEGHATÁS

Amennyiben legyűrjük az egyjátékos részt, jöhet a multiplayer, ami az Elven Legacy egyik legerősebb része. Nagyon sok pálya van (szám szerint 17), ami a milliónyi egységgel szorozva hosszú időre elegendő felfedeznivalót nyújt. Ha azonban ezt mégsem érezzük elégnek, lehetőségünk van saját térképek készítésére a mellékelt pályaszerkesztővel. A többjátékos összecsapások egyébként afféle gyors meccsnek tűnnek a kampány hosszú küldetései után. Ahogy azonban minden, esetünkben a „gyors” is relatív fogalom, hisz míg a StarCraft II-ben húsz perc alatt szétzúzzuk egymást, addig az Elven Legacyben egy könnyedebb csata is órákba telhet. Szerencsére van lehetőség menteni, így ha belefáradtunk, később ott folytathatjuk a küzdelmet, ahol abbahagytuk. Mindezre az interneten át is van lehetőség, de gondolom egy ilyen játéknál egyértelmű, hogy a LAN partik népét szórakoztatja el osztott stíluson belül. Zenéje és hanghatásai szintén kiemelkedő minőségűek, ahogy az irányítással és az interfésszel sincs semmi baj. Egyedül az oktatómódot rontották el, az igazat megvallva azonban amúgy is nehéz egy ilyen összetett programot jól elmagyarázni, a lényeget játék közben tanulja meg az ember. A nehézségre visszatérve amúgy tény, hogy ezt a játékot nem kezdőknek találták ki. Ez viszont ne bátortalanítson el senkit, mert

Első nekifutásra meglehetősen összetett a játék, de ne adja fel senki: minél többet szenvedsz az elején, annál büszkébb leszel, ha a végén mindenkit lenyomsz.

FOLYTATÁS FOLYTATÁSA?

Nem, nem az Elven Legacy készülő folytatásáról van szó, épp ellenkezőleg. Az Elven Legacy ugyanis már önmagában egy második rész a '07-ben kiadott Fantasy Warshoz. A játékot nem a 1C Company, hanem az Ino Co készítette, előbbi itt csak mint kiadó vállalt szerepet. A Fantasy Warsban három kampányon át követhettük nyomon Illin világának egyik legnagyobb háborúját, játékmenetét tekintve a nagy elődpedig még az Elven Legacynál is nehezebb volt. Rajongóknak kötelező, mások inkább gyűrjanak még rá...

A KÖRÖKRE OSZTOTT VILÁGBAN AZ ELFEKRE NAGYON RÁJÁR A RÚD

legjobban. Mielőtt viszont nekiesnétek a haveroknak, azt ajánljuk, tényleg vigyétek végig a kampányt, ugyanis a benne rejlő kihívás kellőképp felkészít az emberi ellenfelekre.

ELF ÖKÖL, VASÖKÖL

Az Elven Legacy nagyon szép játék, műfajához mérve maga a grafikai álom. Mindenütt különböző shaderek, változatos textúrák feszülnek, poligonhegyek emelkednek, melyek az eltelt egy év után is szemet gyönyörködtetőek a körökre könnyű fokozaton azért el lehet boldogulni vele különösebb előképzettség nélkül is, s ha az ember ad neki egy esélyt – ami jelen esetben 5-6 óra intenzív tanulást jelent –, meg fog térülni a befektetett energiája. A 1C játéka ugyanis kiforrott, érdekes, és ami a legfontosabb, minden hibája ellenére szórakoztató, melyhez hasonló próbálkozás manapság nem születik túl gyakran. Meg kell becsülni az ilyet, azt pedig talán mondanom sem kell, hogy a műfaj rajongóinak kihagyhatatlan alkotás az Elven Legacy.

TELJESÍTMÉNYTESZT

Tesztünkben az adott játékot minden esetben két konfiguráción teszteljük, három különböző beállításon (minimum, közepes, maximum). A tesztgépeket az AQUA OPTIMA Kereskedelmi és Szolgáltató Kft. biztosította számunkra, és az általunk használt konfigurációk megvásárolhatóak a cég bármelyik szaküzletében. Bővebb információ: www.aqua.hu

	LOW	MEDIUM	HIGH
AQUA GURU TREND	64 FPS	61 FPS	52 FPS
Memória: 2 GB 1066 MHz DDR2 Kingmax **HDD:** 500 GB WD Caviar Blue **CPU:** AMD Athlon II X2 240 **VGA:** ASUS Radeon EAH5570 1GB DDR3 **Alaplap:** ASUS M4A78L-M LE **Tápegység:** Speeze EE-ATX-420W-PFC	A játék az options menüben Low állásban hasít mint az északi szél, a játék mondjuk nem szép, de a nagyobb csapatok találkozása sem problémás.	A grafikai beállítások mediumra emelése jókora javulást okoz a látványban, de mindez egyáltalán nem érződik a sebességen, a játék gond nélkül fut.	A high beállítások mellett a játék már kifejezetten szép lesz, de mindez nem megy a sebesség kárára, ugyan az érték csökken, de még mindig az álom kategóriában vagyunk.
AQUA GURU MAX	73 FPS	68 FPS	63 FPS
Memória: 4 GB 1333 MHz DDR3 Kingston **HDD:** 1 TB WD Caviar Green 10EARS **CPU:** Intel Core i3 530 2.93GHz **VGA:** ASUS Radeon EAH5770 CuCore/2DI/512MB **Alaplap:** ASUS P7P55M-PRO **Tápegység:** Chieftec GPS-500AB A Smart	Bár a játékmechanikából adódóan nem kell hatalmas grafikai csinnadtattára számítani, azért jó érzés, hogy jöhet bármi, a konfiguráció bírni fogja.	Medium részletesség mellett azért látszik, hogy nem vodkára költötték el a grafikusokra szánt pénzt a fejlesztőknél: mediumon már látszanak a részletek is, eltűnik a sorja a képről.	High beállításon a program kifejezetten szépnek mondható, bár a föld textúrázottsága még mindig felületes. Ez persze az FPS-értéken nem ront: folyamatosn 60 felett marad.

Köln szép város, de mi megint csak egy négyzetkilométernyit láttunk belőle. Őrült szerencse, hogy azon a héten nem volt érdekesebb négyzetkilométer a kerek világon.

[ÍRTA MIGUEL FOTÓ GABRIEL ZALABA]

Az immár hagyományosnak mondható kölni Gamescom idén szinte napra pontosan akkor került megrendezésre, mint tavaly, így nem volt nehéz már hónapokkal előtte szállodát és repülőjegyet foglalni. Ennél sokkal bonyolultabb volt azonban a helyzet akkor, mikor nagyjából egy hónappal az indulás előtt elkezdtünk interjú- és demóidőpontokat megbeszélni a kiállító cégekkel. Tavaly jóval kisebb sajtóérdeklődés kísérte a rendezvényt, így azt gondoltuk, nem lehet probléma félórás találkozókkal, one-on-one-okkal (interjúkkal) és hands onokkal (azok a játékok, amiket ki is lehet próbálni) megtölteni a naptárunkat. 2010-ben azonban sarkaiból fordult ki a német játékújságírás, és valami olyan mennyiségben ontotta magából a regisztrált sajtósokat, mintha zerg rush-sal akarná elfoglalni a kiállítást (a majd' ötezer zsurnalisztának nagyjából a fele volt hazai), így nem egy olyan nagy cég volt, ahová előzetes egyeztetéssel csak egy-két időpontot kaptunk (míg tavaly simán befértünk mindenhova). Szerencsére persze azért a kiadók standja se nem vár, se nem atomerőmű, így biztosak voltunk benne, hogy a sajnálkozó és szabadkozó e-mailek ellenére azért mindent látunk majd, amit csak érdemes.

EURÓPAI PREMIER MAGYAR SZTÁROKKAL

Márpedig az már jóval a start előtt biztos volt, hogy a tavalyi, langyos Gamescom után idén végre nem csak a biztosat játsszák meg a kiállítók, hanem ezúttal még akár bejelentéseket is kapunk, lesz normális sajtótájékoztató, illetve végre talán az üzleti részbe is visznek egy kis szórakoztatóipart a cégek. Hogy pontosan mi is ez az „üzleti rész"? Egyszerű. A Gamescom két jól elkülöníthető részre osztható, mind térben, mind időben. Egyrészt van az, amit a magyar olvasók is ismerhetnek, feltéve, hogy legalább egyszer ellátogattak már a Budapest Gameshow-ra: a kiadók a szélesebb, szűretlen publikum számára hatalmas, színes és minden jóval megtömött standokat állítanak fel hangár méretű termekben, és itt hatalmas kivetítőkkel, 120 centis LCD tévékkel és csinos lányokkal reklámozzák a termékeiket a leendő vásárlóknak. Amit talán már csak kevesebben tudnak, hogy van egy kifejezetten a sajtónak és az üzleti tárgyalások miatt ide érkezőknek kialakított rész, jóval visszafogottabb pavilonokkal, ellenőrzőkapukkal, pontos időrenddel és kedves, de szigorú ajtónállókkal, akik csak és kizárólag azokat engedik be, akiknek akkorra megbeszélt időpontjuk van (vagy akik sajtóigazolványt lobogtatnak, és közben nagyon-nagyon kedvesen beszélnek). Visszatérve az eredeti mondandómra: tavalyhoz képes nagy előrelépés volt, hogy idén nemcsak a Los Angelesben megrendezett E3-on tartottak show-elemekkel tarkított sajtótájékoztatót a nagy kiadók, de az európaiaknak is jutott valami hasonló. A Microsoft mondjuk nem bonyolította túl a dolgot: előadók, grafikonok és prezentációk helyett egyszerűen kitett mindent, ami játékos szemmel épp érdekes lehet – kipróbálhattuk a Kinectet, a Halo: Reach-et és (dobpergés) évek óta először végre valami PC-s is az ölünkbe pottyant az Age of Empires Online személyében. Még ki sem fújtuk magunkat, mikor az EA rendezvényén bődületes hangerővel megkezdődött a következő egy év látványos felsorolása: Dead Space 2, Need For Speed Hot Pursuit, The Sims Medieval – ezt mind láttuk, cserébe a durva halláskárosodásért. A Sony sajtótájékoztatója a szó legszorosabb értelmében az utca túloldalán várt minket, aztán mi vártunk laza másfél órát a kezdésre (Köln, 15 fok, szitáló eső – de a sor még mindig tart), ez egy kicsit fura volt, de később azért volt kárpótlás a kipróbálható Move és a frissiben bejelentett Resistance 3 személyében. Hogy érzékeltessem, mennyire nem csak a buliról szól

egy ilyen játékkiállításos kiküldetés: a fent leírt három program déltől este kilencig tartott (addig sem csak a kocsmában ültünk, délre ért ki a repülőnk), aztán a szállodába visszaérve még a Guru Online-ra is meg kellett írni a cikkeket – és ez még csak a nulladik, bemelegítő nap volt, az igazi móka másnap kezdődött.

ELNÉZÉST, CSAK SAJTÓNAK!

A Gamescom elméletileg ötnapos, azonban a szerdai, első nap csak és kizárólag a sajtó regisztrált munkatársainak van fenntartva, akik így komolyabb tülekedés nélkül végignézhetik a halandó látogatóknak épített standokat is, minden látványos és fontos kellékkel együtt. Ilyenkor még csak újságírók pózolnak a booth babe-ekkel, csak Press feliratú kitűzővel ellátottak ülnek a játékok előtt, és csak hozzánk hasonló szerencsés flótások állnak sorban másfél órát azért, hogy játszhassanak öt percet a Diablo III-mal (igen, csakúgy, mint tavaly, idén is a Blizzard standja volt az egyetlen, ahol még a zárt napon is komoly sorokat kell végigállni). Persze ez a nap sem csak a szórakozásról szól, hiszen megkezdődnek az előre egyeztetett interjúk, így ez a nap jelenti az igazi csúcsforgalmat a szakmabelieknek fenntartott épületrészben.

A négyemeletnyi területen a világ játékfejlesztésének és -kiadásának színe-java megtalálható az Activisiontől a Warnerig, a hatalmas logókkal jelölt standok között pedig európai, amerikai és ázsiai újságírók egész tömege vándorol időrendeket, kamerákat, mikrofonokat és futtában felkapott ingyenszendvicseket szorongatva. Nekem és Batenek ez a nap a folytonos küzdelem jegyében telt, de szerencsére mindenhová bejutottunk, ahová igazán szerettünk volna – ennek eredményét a következő oldalakon láthatjátok. Igyekeztünk minél több interjút elkészíteni, és ahol lehetőségünk akadt, megböködtük a játékokat is, szerencsére idén a cégek jóval nagyobb számban hozták el a félkész állapotú, de kipróbálható termékeiket. Magyar szempontból a Might & Magic: Heroes VI bejelentése volt a legörömtelibb, hiszen a hazai srácok által jegyzett Black Hole Entertainment kapott lehetőséget a Ubisofttól a bizonyításra.

NAGYOBB, DE SZERÉNYEBB

Furcsa ezt mondani, de 2010-ben a tavalyi, óvatos rendezvény külsőségeihez képest is visszafogottabb rendezvényt kaptunk. Nem láttuk például az egy éve oly jellemző, Köln teljes belvárosát betakaró óriásplakát-háborút, nem volt reklámmal borított egyentaxi-flotta, és (bár ez szubjektív) nagyon úgy tűnik, hogy a német lányok alaposan megcsúnyultak az elmúlt egy évben, mert hoszteszfronton komolyan elkeserítő volt a helyzet. Miután az első két nap mindezt elkönyveltük magunkban, azt vártuk, hogy ez a „hanyatlás" majd a látogatók számában is megjelenik. Nagyjából húsz másodpercig úgy tűnt, igazunk lesz: az arénákat összekötő, széles folyosón tavalyhoz képest alig lézengtek az emberek – aztán megpróbáltunk bemenni a standokhoz, és döbbenten revideáltuk a nézeteinket: hatalmas mennyiségű ember zsúfolódott be a kiállítók pavilonjai közé, ránézésre már az első nap délelőttjén jóval nagyobb tömeg volt itt, mint azt bárki várta volna.

A végeredmény: a négy nap alatt kicsit több mint negyedmillió ember vetette bele magát az izgalmakba, ami hihetetlen szám egy játékkiállítással kapcsolatban. Nagyobb lett, de szerényebb: persze nem az a lényeg, mekkora a felhajtás, hanem hogy mekkora jelentősége van a rendezvénynek nemzetközi szinten. Idén úgy tűnt, hogy a német szervezés kinőtte magát a másik két nagy (az E3 és a Tokyo Game Show) mellé: immár nemcsak azt láttuk, amit már máshol is megmutattak, de jutott pár szaftosabb részlet az európai közönségnek is. Ha évről évre ekkora a fejlődés, nem is merünk belegondolni, mi lesz itt jövőre. Egy biztos: ránk számíthatunk, a szállodát már lefoglaltuk.

INTERJÚ ZSUFFA ISTVÁNNAL, A BLACK HOLE ENTERTAINMENT VEZETŐJÉVEL

Magyar népmesék

[ÍRTA **MIGUEL**] **Az idei Gamescom egyik (hazai szemszögből nézve pláne) legérdekesebb momentuma volt, amikor kiderült: nemcsak készülőfélben van a legújabb Heroes-epizód, de ráadásul egy magyar csapat, az Armies of Exigóval és a Warhammer: Mark of Chaosszal elhíresült Black Hole Entertainment felel a minőségért. Zsuffa Istvánnal a csapat budapesti főhadiszállásán beszélgettünk.**

ADATOK

KIADÓ
Ubisoft

FEJLESZTŐ
Black Hole Entertainment

MŰFAJ
Stratégia-RPG

MEGJELENÉS
2011. 03.

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
75%

STÍLUSMINTA

Heroes of Might & Magic V
2006 (UBISOFT)

Heroes of Might & Magic III
1999 (3DO)

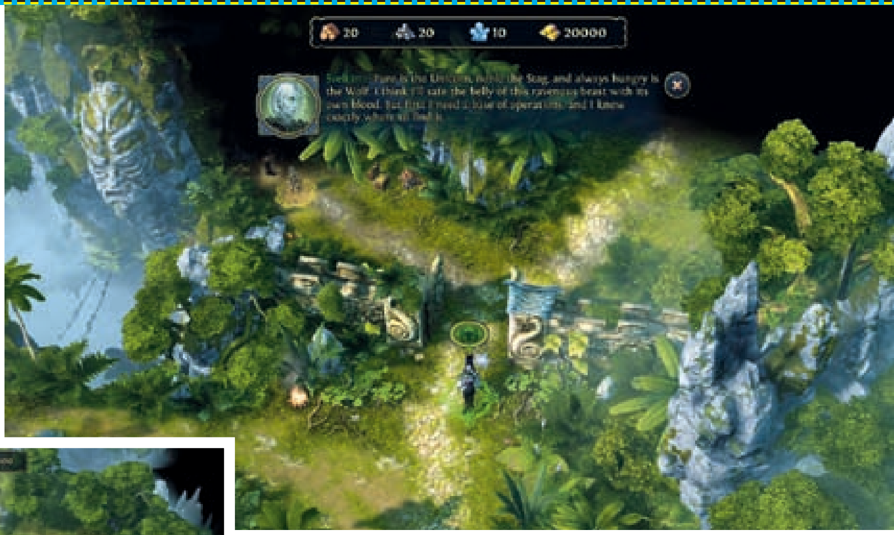
Kicsit beszéljünk magáról a játékról. Ha össze kellene foglalni, mit mondanál el?
Az alapokat tekintve nem sok minden változik, hiszen most is egy interaktív térképen kell majd harcolnunk, várakat elfoglalunk és erőforrásokat gyűjtenünk. Fontos elmondani, hogy a hatodik résszel egyértelmű célunk azt a vonalat folytatni, amit az első három, illetve az ötödik rész jelent a sorozatban. Az egyjátékos rész öt (fajonként egy) kampánnyal rendelkezik majd, így a Heroes V eseményei előtt 400 évvel játszódó történet teljesen csak akkor kerekedik ki, ha mind az öt küldetést végigjátsszuk. Lényeges visszatérő elem, hogy a hősöket ismét szétválaszthatjuk Might, illetve Magic figurákra – persze ez most sem azt jelenti majd, hogy az adott karakter csak varázsol, vagy csak kardozik, de a képességei (amiket egyébként szintén egy kicsit megvariált rendszer szerint fejleszthet majd) inkább csak az egyik vagy másik oldal erősségeit viszik tovább. Egy lovag például morálban, hadvezetésben és fizikai sebzésben lesz erősebb, egy mágus pedig jóval nagyobb hatalmú varázslatokkal dobálózhat majd. Ezenkívül még bevezetésre kerül egy úgynevezett Reputation System is, ami arra szolgál majd (csak pár szóban, mert ez még nem teljesen publikus), hogy a cselekedeteidtől függően nyíljanak majd meg extra utak és lehetőségek a játékban. A harccal kapcsolatban biztos sokan észreveszik a kiadott képeken, hogy az ötödik részben behozott négyzethálós csatatér lesz most is, nem pedig a korábban látott méhsejtes felépítés. Ennek az az egyszerű oka van, hogy ebben a rendszerben sokkal könnyebb a nagyobb szörnyeket elhelyezni és mozgatni – márpedig két vagy akár több egységet elfoglaló lényből lesz egy pár.

TELJESÜLNEK AZ ÁLMAINK – NEMCSAK JÖN A HEROES 6, DE MÉG MAGYAROK IS FEJLESZTIK

Öt nép lesz, ebből hármat ismerünk is (Necropolis, Inferno, Heaven), illetve hogy a maradék kettőből az egyik teljesen új lesz. Hogy alakul majd az egységek sorsa?
A három már ismertetett frakciónál most is hét-hét lény lesz, és olyan 30-50 százalékban akadnak majd újak, tehát hol kettő, hol négy új egység is előkerül majd. Az ellenségeknél is lesz pár újítás, a legfontosabb talán a főellenfeleket megemlíteni: a kampány során kialakulnak majd olyan, mérföldkőnek számító csaták, ahol egy kivételesen nagy és erős, de legalábbis különleges képességekkel megáldott ellenfelet kell legyőznünk. Ezek akár önmagukban is nagy veszélyt jelentenek majd, de az is előfordulhat, hogy saját kísérősereggel rendelkeznek, vagy harc közben idéznek meg lényeket.

Hogy sikerült megnyerni ezt a munkát, hogy kerültetek kapcsolatba a Ubisofttal, és úgy általában, hogy kell elképzelni ezt a munkát?
Igazából borzasztó gyorsan történt minden: épp befejeztük a Battle Marchot Xboxra, mikor a két évvel ezelőtti Gamescomon, Lipcsében megkeresett minket a Ubisoft párizsi csapata. Az első találkozáskor csak annyi volt, hogy tartottunk egy prezentációt a Black Hole-ról, miket csináltunk addig, illetve részletesen bemutattuk, hogy működik maga a cég – ekkor még semmit nem tudtunk meg arról, hogy melyik játékról is lenne szó. Pár héttel később aztán eljöttek Budapestre, és elmondták, hogy a Heroes hatodik részét kellene megcsinálnunk. Vicces amúgy, hogy még soha nem kezdtünk bele ilyen hamar és gördülékenyen semmibe, és ebben szerintem nagyon sokat segített, hogy a Ubi producerei ismerik és imádják a Heroes világát, ráadásul nagyon korrektek és profik, azt kell hogy mondjam, hogy az ideális fejlesztői környezet az, amiben most dolgozunk.

Mennyire van megkötve a kezetek? Van egy részletes leírás a végleges játékról, és nektek azt kell formába önteni, vagy azért van valamennyi kreatív szabadságotok is?
A Ubitól a lényeges pontokkal kapcsolatban vagy kidolgozott dizájnt, vagy csak egy-egy mondatot kapunk, ami azt foglalja össze, hogy milyennek kell lenni az adott



A Black Hole komolyan gondolja, hogy egy igazi Heroes-epizódban a játékmenet mellett a grafikai megjelenítés finomítása is fontos feladat

lehetőségnek, amikor elkészül, de a részletek kidolgozása már közös munka, illetve természetesen bármilyen ötletünkre nyitottak. Hogy egy konkrét példát mondjak: a mágia rendszerével kapcsolatban (ami egy kicsit eltér majd a korábban megszokottaktól) egy egészen részletes elképzelése volt a franciáknak, azonban azt a két-háromszáz varázslatot már szinte teljes egészében a Black Hole-nak kellett kitalálnia.

Az eddigi játékaitokban igen jó átvezető videókkal találkozhattunk. Ez a színvonal marad most is?

A helyzet az, hogy eddig mindig a Black Hole-os mozis csapatként indult Digic Pictures készítette a videóinkat, de ők már önálló cég, és a következő két évre előre foglaltak, így máshogy kell megoldanunk a fejlesztés ezen részét: a játék motorjával hajtott, de jól kinéző videók lesznek.

Milyen nyelven beszél majd a program?

Rengeteg különböző területre lokalizáljuk majd a játékot, de hogy csak a szöveget fordítjuk le, vagy szinkront is kap a játék, azt sajnos nem tudom megmondani. Az szinte biztos például, hogy lesz hazai változat, de valószínűleg csak az írott szöveg lesz magyar. És az is biztos, hogy – bár a többi nyelvre nem tudok hatással lenni, de – most először a Black Hole történetében komolyan átolvassuk majd, hogy mi kerül bele a játékba, illetve a doboz hátuljára, így talán elkerülhetjük a magyartalan mondatok kavalkádját.

A fejlesztőcsapat tagjai mind rajongók, vagy van olyan is, aki soha nem hallott a Heroes of Might & Magicről?

Számokat nem tudok mondani, de a csapatnak legalább a fele biztos, hogy játszott a sorozat valamelyik vagy akár több részével is, persze ez annak fényében nem különösebben meglepő, hogy a munkatársak nagy része PC-s gyökerekkel rendelkezik, márpedig a Heroes megkerülhetetlen volt a maga idejében. Ennek megfelelően aztán elég nagy volt az öröm, mikor kiderült, hogy mi is lesz a feladat. Persze nem rögtön, mert azért egy produkció elején nagy meglepetések érhetik az embert a pontos elvárásokkal kapcsolatban. (nevet)

Ha már az elvárások szóba kerültek: mennyire tartjátok a kapcsolatot a rajongókkal, illetve mennyi beleszólása lesz a vásárlóknak a játék megjelenése után készülő tartalmakba?

Nagyon fontosnak tartjuk a rajongótáborral való folyamatos együttműködést, a nagy európai csoportok és oldalak képviselőivel nemegyszer egyeztettünk a játék készítése során, hiszen a cél az, hogy egy mindenkinek tetsző játék legyen a végeredmény. A pályaszerkesztővel kapcsolatban is az a helyzet, hogy mindenképpen kiadjuk majd az eszközt, csak az a kérdés, hogy mikor. Tisztában vagyunk azzal, hogy a Heroes rajongói elvárják, hogy kapjanak valami könnyen használható, letisztult pálya- és kampányszerkesztő programot, azonban jelen pillanatban ez még nem igazán állt össze, és hidd el, azt a változatot, amit mi használunk, senki nem akarja kipróbálni.

A bejelentés szerint jövő márciusban már meg is jelenik a játék, de az aktuális trendekkel ellentétben csak PC-s változat lesz. Tartani tudjátok majd a határidőt?

Igazság szerint gondolkoztunk a konzolos porton, de bármennyire is körökre osztott stratégia a Heroes, végül arra jutottunk, hogy a rajongóknak és a Heroes hírnevének is az a legjobb, ha maradunk a PC-s kizárólagosságnál. De hogy a kérdésre is válaszoljak: nagyon sok munka van még hátra, de minden igyekezetünkkel azon vagyunk, hogy időben a polcokra kerüljön a Might & Magic: Heroes VI.

From Dust

[ÍRTA TERRA] **Manapság Eric Chahi nem a legismertebb játékdesigner, de az biztos, hogy az egyik legszimpatikusabb. Amikor belógunk a csak egy őrült festménnyel megjelölt ajtón, és közöljük vele, hogy óriási rajongói vagyunk az Another Worldnek, szeme felragyog, látszik rajta, hogy tényleg őszintén örül neki, hogy ilyen élénken emlékszünk csaknem húsz évvel ezelőtti alkotására. De hát mit lehet tenni, az tényleg felejthetetlen mű.**

A Ubisoft mintegy mellékesen említette meg E3-as sajtórendezvényén, hogy felbérelték az egy évtizedet a játékvilágon kívül töltő Chahit, aki Project Dust néven a montpellier-i csapattal együtt dolgozik. Mintegy két hónappal később már megvan a végleges név, és a játékot is megtekinthettük akció közben. Pontosabban stratégia közben, hisz a From Dust egy stratégiai játék, ahol egy szinte teljhatalmú istent irányíthatunk. Istenszimulátor, á la Populous, csak éppen kevesebb mágiával és csaták nélkül. épp nem húsz deka gyurmával, hanem egy egész planétával. Az emberek gyermekként homokvárat építenek, te gyermekded istenként mindent átformálhatsz. Lényegében ez, és nem több a From Dust lényege. A felszín formálása a legfőbb erőd, ezzel kell teljesíteni a küldetéseket, megvédeni népedet.

KORLÁTLAN FELELŐSSÉG

Nincs mana, nincs korlátja a képesség használatának. Ha kitör egy tűzvész, bármennyi vizet felszippanthatsz a

KORLÁTLAN HATALOM A TERMÉSZETI KATASZTRÓFÁK FELETT – ISTEN LEHETSZ ISMÉT

Névtelen és test nélküli istenként erőnk attól függően változik, hogy hányan hisznek bennünk. Egy sárgolyó mindenhatójaként kell minél több hívet gyűjteni, majd a hozzánk imádkozókat természetesen meg is kell védelmezni. Isteni hatalmunk egy kis gömb képében mutatkozik meg: ez a kurzor, ez az egyetlen eszközünk a bolygó és a rajta élők életének befolyásolására. Ha lenyomod a bal egérgombot, a gömb elkezdi magába szívni az alatta levő anyagot. Vizet, agyagot, erdőt, lávát, jeget, homokot – bármit. Ha lenyomod a jobb egérgombot, elkezded kiereszteni a felhalmozott matériát. Szobrászkodsz, csak tengerből az eloltására. Ha a láva a falu felé folyik, bármennyi földet felhasználva építhetsz gátat. Nincs megkötés, és pontosan ezért valószínűleg órákat fogsz eltölteni pusztán azzal, hogy a saját elképzeléseid szerint formáld át a világot. A sivatagok helyére kitartó munkával buja erdőt varázsolhatsz, de ha úgy tartja kedved, az egész világot bazaltlepellel fedheted be. Minden lehet éltető dolog és halálos fenyegetés. Egy forrás a sivatagban megmentheti a vándorló törzset; egy hatalmas özönvíz elmoshat egy egész falut. Földet felhasználva megnövelheted néped szigetét, de be is kerítheted őket.

ADATOK

KIADÓ
Ubisoft

FEJLESZTŐ
Ubisoft Montpellier

MŰFAJ
Stratégia

MEGJELENÉS
2011. tavasz

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
75%

STÍLUSMINTA

Populous 3
1998 (EA)

Sims ez, egy egész bolygón játszva – Sims, ahol küldetéseid is vannak.

NEM VÉSZ EL, CSAK ÁTALAKUL

Népedet a természet erőitől kell megvédened. Ha a sámán megjósolja egy mindent elmosó cunami érkeztét, nincs sok időd, hogy eljuttasd a víztaszító szent szobrot a faluba. No persze nem te fogod cipelni, ez nem a Black & White. De neked kell azt elérhetővé tenni a legbátrabb falusinak: hidakat kell építened, folyókat kell másfelé terelned, gátakkal kell eltéríteni a láva útját. Máskor a nagy nehezen összehozott buja erdőből állatok támadnak – láva, vizesárok, sivatag; megannyi megoldás, és mind más és más következményekkel jár. Innen elveszel, ott hozzáadsz – az anyag nem vész el, csak átalakul. Mire végzel egy-egy pályával, szinte minden megváltozott. A küldetések teljesítéséért természetesen jutalom is vár rád. Nemcsak a törzsi ünnepet tartó falusiak látványa – bár meg kell mondanunk,

A bátor harcos ezer veszélyt legyőzve hurcolja falujába a túlélést jelentő szobrot

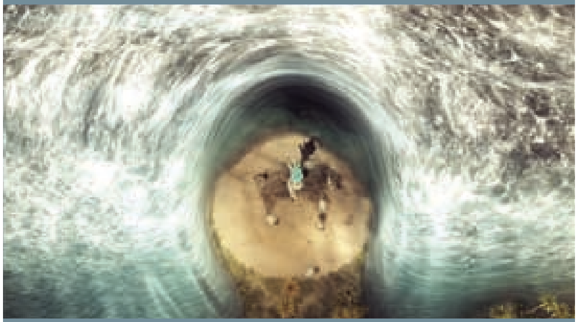
Az őskort és a törzsi időszakot idéző látvány magával ragadja az ember képzeletét

az sem lebecsülendő! –, de minél többen, minél erősebben hisznek benned, te is annál hatalmasabbá válsz. Mondjuk ki: új képességeket kapsz. Csak egy ilyet láttunk, de Chahi szerint minden pálya új és új dolgokkal növeli isteni arzenálod. Az özönvíz sikeres blokkolásáért cserébe varázslatot kaptunk, amit elsütve a víz is szilárd anyaggá válik – vagyis Mózest játszva ösvényeket vághatunk a tengerbe, hogy újabb és újabb helyekre juttathassuk el embereinket. A felfedezés azonban nem csak önmagáért öröm: a homok alatt régi relikviákat találhatunk, melyeket a faluba eljuttatva különféle mágiákkal gazdagítanak minket.

SZÉP ÚJ VILÁG

A grafikus motor tökéletesen dolgozik alá a játékmenetnek. Mindent valós fizika szerint számol a program, így a földdel való „rajzolás” pontosan olyan eredménnyel jár, mint amit gyermekként, a homokos strandokon is láttál, átéltél. A hegyoldalon leengedett víz, vagy épp a folyó útjába szórt bazalt pont olyan hatással van a környezetre, mint amit egy élethű szimulációtól elvárhatsz. És ha ez a hatalom sem elég, megnyugodhatsz: a játékhoz egy mindent tudó szerkesztő is jár, így ha úgy tartja kedved, építhetsz vulkánvilágot vagy szigetcsoportot, hogy aztán ott egyengesd híveid útját. A játék lenyűgözően néz ki, de egy dolog még nem tiszta: mitől is lesz nehéz, mi lesz a kihívás, ha a világformáláshoz nem kell semmi, nincs szükség spórolásra, tartalékolásra, taktikázásra. Chahi boldogan válaszol: „Egyrészt sokaknak nem is lesz erre szükségük. Rengeteg bétateszter órákat tölt el a kísérletezéssel, a világ megformálásával. Van, aki egy konkrét víziót akar megvalósítani a monitoron, mások kísérleteznek; tesznek valamit, és várják a világ, a program reakcióját. De azokra is gondolunk, akik játékszerűbb élményt akarnak. Noha rivális törzsek nem lesznek a játékban, a megannyi küldetés, illetve a támadó vadállatok elég kihívást nyújtanak.” Ekkor szólal meg Guillaume Bunier

A falu felé száguldó cunami elől hagyományos esetben nem lenne menekvés, azonban a From Dustban nincs veszett helyzet



A főtéren frissiben felállított totemoszlop nemcsak díszítőelem, de szökőár esetén nincs nála jobb védmű...

Meleg helyzet volt, de a falu lakosai nemhiába imádkoztak: a víz megzabolázva, halálos áldozatok száma: nulla

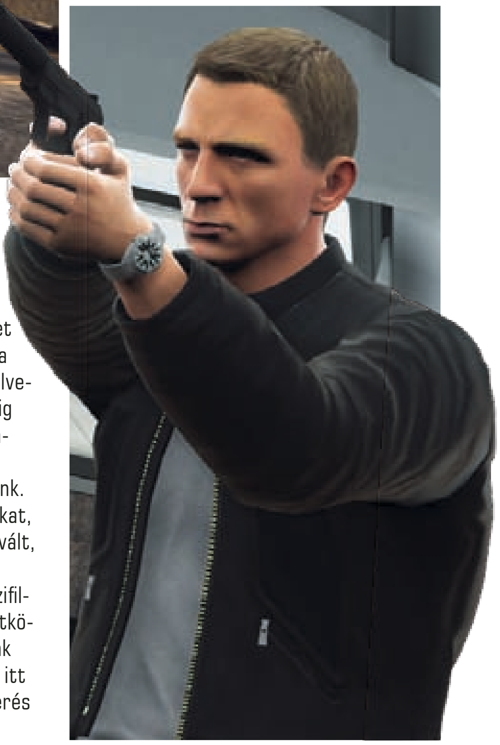
RAYMAN 0

A Ubisoft komolyan hisz a digitális terjesztésben és az epizodikus játékokban – a From Dust ugyan csak az első kategóriában indul, de a konzolon még idén, PC-n csak jövőre debütáló Rayman Origins már mindkét jellemzőt magáénak tudhatja. A Rayman 2 előzményeként szolgáló gyönyörű, kézzel rajzolt platformjátékhoz legalább egy évig készülnek majd olcsón árult új és új pályák, így akinek a tetszését elnyeri az alapprogram, az sokáig kap majd „kiegészítőket” hozzá.

producer: „A demóban nem mutattuk meg, de a From Dust utolsó harmadában már több falu felett kell őrködnöd. Lesz, hogy az egyikből a másikba kell eljuttatni valami relikviát, és az ehhez szükséges világszobrászat keresztbe tehet egy másik küldetésnek. Szóval akinek kihívás kell, az is meg fogja találni – legalábbis valamilyen szinten. Nem akarunk káromkodó, órákon át állásokat visszatöltő játékosokat. Szerencsére a reális fizika miatt annyira magától értetődő minden, hogy magával a játékmenettel senki nem fog szenvedni.”

Eric Chahi visszatérése tehát hangulatosra sikerült – bár az is biztos, hogy nem mindenkinek lesz kedvére ez a kicsit zen-szerű, lassú és meditatív játékmenet. Igaz, az olyan különleges alkotások sikere, mint a Flower vagy a Braid, megmutatta, hogy ha igényesek, e programok nem csak egy szűk közeg kedvencei lesznek. A From Dust jövő tavasszal jelenik meg, különféle digitális platformokon – így például Steamen is.

James Bond 007
Blood Stone



[ÍRTA MIGUEL] **Van azért abban valami kísérteties, mikor egy bizonyos brand film- és játékváltozata közül ez utóbbi sikerül jobban, márpedig az új Bond-játéknál ez van kialakulóban.**

ADATOK

KIADÓ
Activision

FEJLESZTŐ
Bizarre Creations

MŰFAJ
Akció

MEGJELENÉS
2010. 11. 02.

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
90%

STÍLUSMINTA

The Bourne Conspiracy
2008 (SIERRA)

A Bizarre játékáról az előző számban olvashattatok részletesen, kint Kölnben pedig bekéredzkedtünk az Activision standja mögé, hogy megnézhessük élőben is a csodát: az adaptációt, ami végre megugorja a lécet. A siker titka valószínűleg az, hogy szerencsétlen 007 végre olyan játékot kap, ami nem a pillanatnyi fellángolás után mostanában ismét hanyatló minőségű filmsorozat mellékes terméke, hanem olyan önálló alkotás, ami azért a siker érdekében kölcsönvesz ezt-azt (például Daniel Craig arcát). Az hamar kiderült, hogy a Bizarre mindent feláldoz az akció oltárán, még akkor is, ha ehhez az kell, hogy a játéknak mindössze 30 százalékát töltsük járművek nélkül. Persze itt sem a szépet tesszük majd a koktélruhás csajoknak: a környezetet is felhasználó, brutálisan élvezetes verekedések (amikhez Daniel Craig dublőrét mocapelték le) és jól koreografált lövöldözések sűrű váltakozása lesz minden pillanat, amit a szabadban töltünk. A fejlesztők nem hazudtolják meg magukat, amikor a Blood Stone járműves módba vált, hiszen az eddig jobbára akciódús autós játékaival hírnevet szerzett csapat mozifilmeket megszégyenítő üldözéseket és ütközéseket hozott össze. Eddig nem voltunk nagyon oda az öreg Jamesért, de most itt lesz az ideje rázni kicsit, szigorúan keverés nélkül.

Star Wars: TFU 2

[ÍRTA MIGUEL] **Végre nemcsak a hangulatos, de sajnos előre renderelt kedvcsináló videókat láttuk Starkiller új kalandjából, de azt is megízleltük, milyen a másodjára útjára eresztett Erő.**

Legnagyobb sajnálatunkra azonban mindezt nem PC-n, hanem Xbox 360-on tehettük csak meg, így arról nem szívesen nyilatkoznánk, mennyit javul az SWTFU II megjelenésében – az viszont biztos, hogy a játékélmény nem marad el az elődben tapasztaltaktól. A kezünk közé kaparintott bemutatópályán a Kaminón jártunk, és alaposan meg kellett küzdenünk egy seregnyi klónkatonával, ha egészben akartunk kijutni (a minket istápoló nem győzött egymás után javasolgatni, mint például „tudod, a kék gomb a villám", „talán időszerű lenne védekezni" és hasonlók). Egy csata alapján nehéz persze véleményt mondani, te tény, hogy az őrült pörgés még őrültebb lett, a világ jóval interaktívabb (a menekülés elején egy nagyobb oszlop ledöntésével nyitottunk ajtót a szabadságra), az ellenfelek között már alapszinten is akad egy-két keményebb arc. Az ígéretek szerint azonban a mutatott részlet szinte semmit sem mutat, mert kapunk akkora bossharcokat majd, hogy érdemes lesz három monitort egymásra halmozni, ha többet is akarunk, mint a szörnyek lábujjait csiklandozni. Kiderült, hogy az igazán türelmetlenek a közeljövőben kipróbálhatják majd a játék egy kisebb porcióját, de hogy a PC-sek is kapnak-e majd demót, vagy nekik bemondásra kell elhinni, hogy a második rész jobb, mint az első, még nem tudni. Az biztos, hogy az Activision nem spórol sem a látvánnyal, sem a hangulattal, a feljavított játékmenet pedig már tíz perc alatt is bizonyított, szóval van ok a reményre.

Az igazi Erő és két fénykard – az első rész is őrület volt, de itt most végképp nem lesz határ

ADATOK

KIADÓ
Activision

FEJLESZTŐ
LucasArts

MŰFAJ
TPS Akció

MEGJELENÉS
2010. 10. 26.

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
85%

STÍLUSMINTA

Star Wars: The Force Unleashed
2009 (ACTIVISION)

CALL OF DUTY: BLACK OPS

Az ismeretlen háború

[ÍRTA MIGUEL] **Josh Olin első pillantásra inkább tűnik egyszerű érdeklődőnek, mint a Treyarch munkatársának, ettől függetlenül 3 napig állta a kérdések özönét. Egy félórás Call of Duty: Black Ops bemutató után ültünk le vele beszélgetni.**

Rögtön megkérdezném azt, ami a demóban a legfurcsább volt: direkt ilyen erőszakos, véres a Black Ops? Ezek a késes jelenetek jóval durvábbak, mint az FPS-ekben megszokott szint.
Nagyon sokan mondják ezt, és ennek örülök, mert úgy tűnik, hogy elérjük a kitűzött célt: a véres jelenetek nem túlzóak, mégis tökéletesen alkalmasak arra, hogy a játékosokból éles reakciókat váltsanak ki – márpedig egy olyan játéknál, ahol az elképzelések szerint tapintani lehet a feszültséget, pont erre van szükség. Amúgy pedig egyáltalán nem véresebb a játék, mint mondjuk a World at War, csak jobban koreografáltuk a jeleneteket, hogy el tudjuk mesélni a hidegháborúban bevetett kommandósok történetét.

Akkor jó, már azt hittem, hogy a durvuló konkurenciaharc miatt mentetek el véresebb irányba…
Dehogyis, szerencsére ilyesmire nincs szükség. Tény, hogy a novemberi megjelenéskor egy már most komolynak mondható FPS-piaci csatába szállunk be: a Modern Warfare 2 és a Bad Company 2 mellé még jön a Medal of Honor és a mi játékunk, a Black Ops is, de nem hiszem, hogy akár csak egy pillanatig is veszélyben lenne a siker. A Call of Duty legújabb része a sorozattól eddig megszokott színvonalon, remek irányítással, élethű grafikával, és ami a legfontosabb, keményvonalas sztorival hódít majd, és ez szerintünk elég is lesz. Persze nem csak az eddig elért sikerekre építünk, egy csomó új elemet építettünk be a játékmenetbe és a megjelenésbe egyaránt.

ADATOK

KIADÓ
Activision
FEJLESZTŐ
Treyarch
MŰFAJ
FPS
MEGJELENÉS
2010. 11. 09.
KÉSZÜLTSÉGI SZINT
90%

STÍLUSMINTA

CoD: Modern Warfare 2
2009 (ACTIVISION)

Battlefield: Bad Company 2
2009 (EA)

És a multiplayerrel mi a helyzet?
Természetesen az is nagyon jó lesz, számos újítást tervezünk, de sajnos erről egyelőre nem beszélhetek. Lesz, ami marad, lesz, ami változik, és persze lesz pár olyan dolog, aminek láttán még a legelfogulatlanabbak is csak bámulnak majd, hogy hé, ez milyen jó ötlet már. Nem, nem a fizetős multira gondolok! (nevet) A leghatározottabban állíthatom, hogy a CoD többjátékos része továbbra is ingyenes marad.

Ha már a pletykáknál tartunk, hogy élitek meg, hogy a Treyarchot világszerte csak a B csapatként emlegetik?
Igazából ez minket azelőtt sem zavart, hogy az Infinity Wardtól elszivárogtak volna a kulcsemberek. Első pillantásra tényleg olyan, mintha másodhegedűsök lennénk, azonban az valahogy sosem tűnik fel senkinek, mennyi mindenen dolgozunk egyszerre: a World at War kiadásakor például épp befejeztük a Quantum of Solace című Bond-játékot, illetve belekezdtünk a most megjelenő Pókember-címbe, a Shattered Dimensionsbe is. Szerencsére a Black Opsnál már nem kellett így megosztanunk az erőinket, mind a 250 emberünk erre az egy feladatra koncentrálhat. Így házon belül megoldhatóvá vált a két fő részfeladat, az egy- és a többjátékos mód elkészítése, sőt, a kooperatív módra is jutott elég fejlesztő.

Milyen érzés volt végre otthagyni a második világháború időszakát, és valami teljesen újba kezdeni?
Nézd, viccen kívül hatalmas élmény volt egy olyan jól dokumentált történelmi időszakon dolgozni, mint a világháború, hiszen hatalmas segítség volt az a rengeteg történet és tény, ami ott van mindenki könyvespolcán. Érdekes azonban, hogy bár ennek most a tökéletes ellentettjével kellett megküzdenünk, ezt a kihívást is élveztük. Jó végre nem olyan dolgokról mesélni, amiket mindenki tud, hanem amiket az emberek nagy többsége még csak nem is sejt. Nemegyszer mi is csak pislogtunk, mikor a meghívott szakértők, volt kommandósok elmondták, milyen is volt Laoszban egy szál zseblámpával és revolverrel kifüstölni a rosszfiúkat, vagy épp a Föld túloldalán harcolni úgy, hogy közben a világ mit sem tudott ezekről a konfliktusokról, vagy a katonákról, akik harcoltak bennük. A Black Ops az ő történetük, és mi büszkék vagyunk, hogy segíthetünk a mesélésben.

Dungeon Siege 3

[ÍRTA **MIGUEL**] **Vannak játékok, amikkel a maguk idejében kifejezetten jól szórakozik az ember, azonban csak kevesen imádkoznak azért, hogy megjelenjen a következő epizód. Persze amikor kiderül, hogy mégis születőfélben van az új rész, akkor megint örül mindenki – mint például a Dungeon Siege 3 bejelentésének.**

A Dungeon Siege-ről semmi sem mond el kevesebbet, mint ha úgy jellemezzük, hogy Diablo-klón. A 2002-es megjelenéskor nagyjából két dologban egyezett az akkor már másodvirágzását is bőven felélő Blizzard-játékkal: szörnyeket kellett benne ölni, és nem ártott, ha a játékos nagyfokú monotonitástűrő képességről tett tanúbizonyságot. Ezzel szemben minden egyéb téren többet, de legalábbis mást nyújtott a nagy elődnél: teljesen újszerű volt a fejlődési rendszer például, hiszen nem kaptunk tapasztalati pontot, illetve a klasszikus értelemben vett szintlépés is eltűnt, helyette inkább a képességeink aszerint fejlődtek, hogy milyen eszközökkel vettük fel a harcot. Ha varázsoltunk, az intelligenciánk nőtt, ha a kardot forgattuk, az izmaink; de említhetnénk a nem csak húzóra megivott varázslöttyöket és a teherhordó szamarakat is. Nos, úgy tűnik, hogy a fentiek bizonyos részétől könnyes búcsút kell vegyünk, mert 2011-ben már nem látjuk őket viszont.

ODA A SZAMÁR

A bemutató végén feltettük a legfontosabb kérdést: visszatér-e a cuccainkat cipelő szamár? Némi nosztalgiával vegyített vigyorgás után sajnos kiábrándító híreket kaptunk: a tárgyhasználati rendszer egyszerűsítésébe jelen pillanatban sehogy sem fér bele négylábú pajtásunk, pedig a fejlesztők maguk is sokáig próbálták valahogy beleerőszakolni őket a koncepcióba. Nem sikerült, így egy rövid percnyi néma csenddel emlékezzünk meg a játékipar egyik legjópofább ötletéről.

KEZDETLEGES BARLANGRAJZOK

Mindenekelőtt hangsúlyoznom kell, hogy a verzió, amit Kölnben láttunk, jóindulattal is csak pre-alpha állapotú, tehát még semmi sincs kőbe vésve – ez bizonyos szempontból kár, mert például a grafikával már jelen állapotában kiegyeznénk. A látottakat talán úgy foglalhatnánk össze, hogy „a régi iskola stílusa" és „a visszafogott célszerűség" szókapcsolatokat hajtogatjuk, mert tényleg az van, hogy a stílus messze áll a ma elvárt, minimum öt egymásra merőleges dimenziót felvonultató csodáktól, és az effektek láttán sem ugrottunk hátra elképedten, viszont hosszú percekig bámultuk csöndben, ahogy a fejlesztők mindenféle fura szerzetet kergetnek a képernyőn (kedvencem a mélytengeri horgászhalak fejével megáldott békaszerű gnóm a lándzsával), és elégedetten pislogtunk egymásra a külföldi kollégákkal, hogy na, ez sokkal jobb, mint amit vártunk.

Az alapok tehát maradnak: old school RPG, szörnyekkel, küldetésekkel, városokkal – az első fontos részlet, ahol az Obsidian szakít az elődökkel, a karakterek fejlődése. Sajnos nem a jól megszokott az-vagy-amit-használsz rendszert kapjuk majd, sőt már-már eretneki gonoszsággal a szintlépéssel is megspékelték a korábban olyan jól működő megoldást. Aggodalomra azonban nincs igazán ok, mert a jót felcserélték valamire, ami elsőre még jobbnak tűnik: hősünk képességeit elsősorban az határozza majd meg, hogy mi mindent aggat magára. A karakterképernyőn kiderült, hogy legalább kilencféle különböző páncél-, fegyver- és ékszerdarabot viselhetünk majd egyszerre, és az ezek tulajdonságaiból eredő módosítók határozzák meg, hogy pontosan mire is vagyunk képesek. Bár rejt magában néhány kisebb kaliberű aknát ez a felfogás, azért van benne ráció, hiszen biztosan nem egyszer fordult elő a stílus kedvelőivel, hogy csak jó pár órányi játék után döbbentek

ADATOK

KIADÓ
Square Enix
FEJLESZTŐ
Obsidian Entertainment
MŰFAJ
Akció-RPG
MEGJELENÉS
2011
KÉSZÜLTSÉGI SZINT
65%

STÍLUSMINTA

Dungeon Siege
2002 (MICROSOFT)

Diablo II
2000 (BLIZZARD)

A játék a szűk folyosóktól a hatalmas, nyílt terekig mindent megmut majd, így bőven lesz hely taktikázni a kooperatív módban

A támadásoknak több fokozata van: érdemes a durvábbakat a főellenfelekre tartogatni (bal oldali kép)

rá, mennyire rossz irányba vitték el szeretett karakterük jellemzőit. Na, hát itt nem lesz komoly gond, mert a választott kaszt lehetőségein belül szabadon mozoghatunk, feltéve, hogy a plusz ezer erőt adó felszerelés helyett van nálunk annyi hacuka, hogy ugyanekkora bónuszt osszunk szét akármely másik tulajdonságaink között. Sajnos arra a kérdésre, hogy milyen kasztok és/vagy fajok közül választhatunk majd, nem kaptunk választ, csak annyit, hogy a képen látott Guardian mindenképp bekerül a szórásba.

LEGNAGYOBB KÖZÖS OSZTÓ

Személyes tapasztalataim alapján a Dungeon Siege 3 stílusa alapvetően majdnem annyira nem illik a konzolos irányításhoz, mint a valós idejű stratégiák, de az Obsidian csapata nem engem kért fel tanácsadónak (hanem például a sorozat atyját, Chris Taylort), így ők azon a véleményen vannak, hogy ha kicsit egyszerűsítenek itt, és beljebb vesznek a tengernyi menüből ott, akkor akár egy mezei kontroller tizenvalahány gombjával is bőven el lehet terelgetni a képernyőn harcoló karaktert. Ennek jegyében aztán minden erejükkel keresték az alcímben is szereplő formulát, ami elég egyszerű a konzolos változathoz, mégsem ijeszti el a PC-s rajongókat, és lám, megszületett a csoda: a bemutató alatt az egyik fejlesztő egy szabványos Xbox 360 kontrollert szorongatva csapott oda a csontvázaknak és zombiknak, szemmel láthatóan semmivel sem lassabban vagy körülményesebben, mint ha egérrel vagy billentyűzettel próbálná előadni ugyanezt a mutatványt. Az irányítás ésszerűsítése azonban nem jelenti, hogy a harcrendszer maga is elbutult volna (sőt, bizonyos értelemben nagy lépés ez előre a tartsd-rajta-az-egeret-amíg-meg-nem-döglik módszerhez képest): minél több találatunk van, annál jobban feltöltjük a speciális támadásunkat, amit ellőve egy még ennél is durvább ütésformát kezdünk el tölteni, magyarán minél többet sebzünk, annál jobban bedurvul a karakter, és ez nemcsak leírva felkavaró, de menet közben is működő, élő rendszer.

UGRÁLÓS KOOPERÁCIÓ

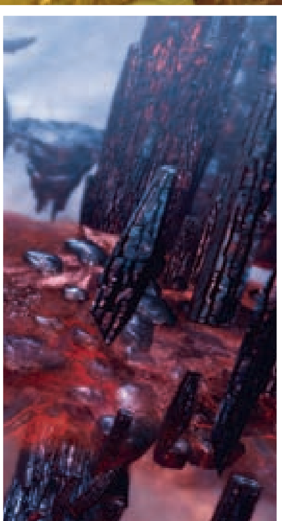
A játék elsősorban az egyjátékos módra koncentrál, azonban egy gombnyomás, és családtagjaink vagy haverjaink is beszállhatnak a kalandba – feltéve, hogy van még legalább egy irányító kötve a játékot futtató gépre. A partink amúgy MI-irányította tagja fölött bárki átveheti az irányítást, aztán ha megunja, ki is léphet, és visszaadhatja a kontrollt a gépnek. PC-n kicsit talán körülményesebb lesz a dolog, hiszen viszonylag kevesen dugnak egy egérnél és billentyűzetnél többet a gépbe, így ha valaki igazán segíteni akar, be kell érje egy kontrollerrel.

A konzolos igények miatt szabták újra a tárgyhasználati rendszert is, így nemcsak jóval egyszerűbben tudjuk összeállítani majd a legütősebb ruhakombót (az egeret a tárgy fölé mozgatva rögtön láttuk, melyik tulajdonság mennyit változna az aktuális értékekhez képest), de már a földön fekvő lootról is pontosan tudjuk, hogy mennyit ér – akár nekünk a harcban, akár a kovácsnak a város piacán. Arra a kérdésre, hogy nagyjából milyen mennyiségű tárgyra kell számítanunk, illetve hogy ezek mekkora része lesz véletlenszerűen generált, pontos választ sajnos nem kaptunk, csak gigászi vigyorokat, hogy nyugi, lesz mindenből pont elég, és ezt a közben a monitoron látott demó is bizonyította, hiszen a legyőzött ellenfelekből csak dőlt frutti helyett a vasáru.

SZEREPJÁTÉKOS ELEMEK

Szerencsére a nagy kaszabolás mellett végre talán kapunk egy olyan erős történeti szálat, ami megmenti a monoton kattintgatásba beleunó játékosokat is. Az Obsidian helyszínen megjelent munkatársai szerint nagyon odafigyelnek erre is, és nemcsak az alapsztori adta körvonalakat próbálják a szokottnál erősebben meghúzni, de ráadásul a játékban nemegyszer döntés elé állítják majd a karakterünket. Persze ez sem újdonság, de mindenképpen örömteli, hogy szépen lassan beszivárog mindenhova ez a történetmesélési rendszer: a Dungeon Siege 3-ban például minden ilyen esetnek három következménye lesz. Rövid távon lehet, hogy csak a parti többi tagja utál meg minket picit, néhány óra múlva az is kiderülhet, hogy számos lehetőségtől fosztott meg minket az az egy rosszul (vagy épp nagyon is jól) meghozott döntés, de az sem kizárt, hogy a játék végén újra előkerül az eset.

A Dungeon Siege 3 annak ellenére tett ránk igen jó benyomást, hogy minden ellene szól: az Obsidian nagyon leszerepelt az Alpha Protocollal, és most még a Fallout: New Vegas fejlesztése is a nyakukba szakadt, ráadásul ez a konzolos vonal sem tett minket bizakodóvá. Szerencsére azonban kiderült, hogy nincs miért izgulni, a játék jó kezekben van, a PC-s változat pedig egy pillanatig sem szenved hátrányt (ahogy a többi platform sem) a többivel szemben. Érdekes, üde, és mégis ismerős – pillanatnyilag így áll a helyzet, végleges véleményünkért 2011 végén érdemes visszatérni.



Civilization V

[ÍRTA **MIGUEL**] **Könnyen előfordulhat, hogy mire ezeket a sorokat olvassátok, már rég belekezdtünk a tesztbe, de azért jó volt látni mozgás közben a tulajdonképpen kész Civilization V-öt.**

Akkora szerencsénk sajnos nem volt, hogy maga Sid Meier (esetleg Jon Shafer, a játék vezető tervezője) tartson bemutatót, de azért volt valami kellemes leheveredni az Alföld méretű LCD tévé elé, és nézni, ahogy alakot ölt előttünk a táj. Eddig is tudtuk, hogy a készítők nagy figyelmet fordítottak arra, hogy a növényzet, illetve általában a táj ne mindenhol ugyanolyan legyen, így minden egyes kontinensnek saját tile setet, vagyis borítást adtak – és valóban, az erdő más volt itt, mint ott, sőt, még a hegyek és sivatagok sem voltak teljesen ugyanolyanok. A bemutató elsősorban a harcrendszerre koncentrált, így láttuk, milyen pusztítást visz végbe a partközelben cirkáló romboló ágyútüze a várost védő egységekre, végignézhettük egy helikopter és egy vadászgép meglehetősen egyenlőtlen csatáját, majd egy kattintással elbuktuk a diplomáciai győzelem lehetőségét, mikor parancsot adtunk a nukleáris robbanófejjel szerelt rakéta kilövésére. Ezzel a húzással egyben az is kiderült, hogy nem csak duma az újratervezett grafika: az atomvillanás, a gombafelhő és a robbanás után maradó nukleáris szennyezés is látványos volt. Vetettünk még egy pillantást az új diplomáciai rendszerre (illetve annak egyik legfontosabb elemére, a népek közti „kutatási együttműködésre, amikor 30 környi béke és némi arany fejében kapunk egy találmányt), a városmenedzsmentre, és puff, már tessékeltek is ki minket. Mi mondtuk, „just one more turn, please”, de a tapasztalt fejlesztőket ezzel nem hatottuk meg. Na mindegy, pár nap, és itt a teljes verzió.

ADATOK

KIADÓ
2K Games

FEJLESZTŐ
Firaxis Games

MŰFAJ
Stratégia

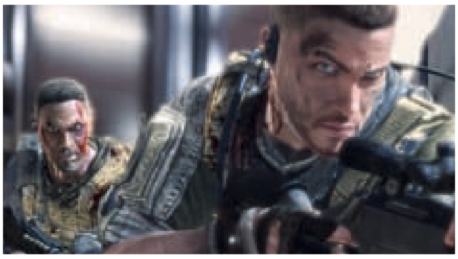
MEGJELENÉS
2010. 09. 21.

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
99%

STÍLUSMINTA

Civilization IV
2007 (2K GAMES)

Civilization IV: Colonization
2008 (2K GAMES)



Spec Ops: The Line

[ÍRTA **MIGUEL**] **Ha volt kellemes csalódása az idei Gamescomnak, akkor a Yager játéka kiérdemli ezt a jelzőt.**

Az elsőre csak középszerű shooternek gondolt sivatagos lövöldéről kiderült, hogy valójában tartalommal és lehetőségekkel bőven megpakolt kis csomag, ami akár még komoly meglepetéseket is okozhat a megjelenésekor. A kerettörténet szerint egy speciális egység parancsnokaként a katasztrófa sújtotta Dubaiba vezényelnek minket, ahol azt a feladatot kapjuk, hogy kutassuk fel az előttünk a városba vezényelt csapat időközben megkattant parancsnokát. A könnyed Apokalipszis most felhang mellett lépdeljünk el gyorsan, és inkább örüljünk annak, ami a demóból kiderült. Például hogy nem csak az irigykedés hajtotta a készítőket, amikor az alaposan kicsipkézett, felrobbantott és összedöntött arab várost tették meg helyszínnek, hiszen a mindenhol jelenlévő, mégis céltalan gazdagság jó kontrasztot ad a mindent uraló homokkal, és ehhez csak adalék a durva „minden mindegy” hangulat, ami az emberi életet semmibe vevő körülményekből ered. A homok amúgy nemcsak mosolygó díszítőelem, de fegyver is egyben: pár eltévedt golyó a többméteres buckákat megtámasztó üvegfalba, és máris nyakig ülünk a bajban – illetve ha ügyesek vagyunk, ezt akár ki is használhatjuk egy-egy elveszettnek gondolt tűzharc során. A történet amúgy többször is komoly döntésekre kényszeríti a játékost, hiszen csak rajtunk áll, hogy teszünk-e valamit a szemünk láttára civileket öldöklő fosztogatók ellen, vagy inkább megbújunk a fedezék mögött, és a kapott feladatra koncentrálunk. Apropó fedezék: nemcsak a mostanában kötelező elbújok-kihajolva lövök rendszert kapjuk meg, de akár a csapatunk tagjait is utasíthatjuk, hova is álljanak, kire is lőjenek. Persze ez mind csak az apróbetűs rész, a lényeg az a nyomott, neurotikus hangulat, ami egy darabig csak kíséri az embert, aztán egyegy csúcsjelenetnél teljesen eluralkodik – a bemutatóban több ilyen is volt, de a teremből kifelé még percekig arról beszélgettünk, amikor a főútra bekanyarodva mást sem láttunk, csak lámpaoszlopokat – rajtuk pedig a lanyha szélben ringatózó amerikai katonák oszló hulláit…

ADATOK

KIADÓ
2K Games

FEJLESZTŐ
Yager Development

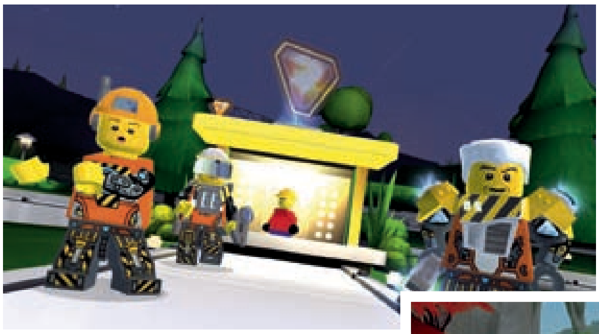
MŰFAJ
TPS

MEGJELENÉS
2011

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
75%

STÍLUSMINTA

Ghost Reckon Advanced Warfighter
2006 (ACTIVISION)



A gyerekes külső meglehetősen komoly lehetőséget takar. Akárcsak a valódi LEGO

Lego Universe

[ÍRTA **BATE**] **Az első MMOG, ami főleg gyerekeknek készül, de nem csak gyerekek szórakozhatnak majd vele.**

A LEGO cég épp elég rég (nagyjából 1997 óta) van a videojáték-piacon ahhoz, hogy komolyan lehessen venni, arról nem is beszélve, hogy a LEGO brand manapság már ugyanolyan jól csengő márka a virtuális játékok világában, mint a valódi építőkockás életben. Éppen ezért követtük eddig is figyelemmel a LEGO csoport eddigi legnagyobb dobását, ami nem más, mint a LEGO Universe, egy MMOG, ami kifejezetten gyerekeknek készül (de természetesen nem csak gyerekek találhatják meg benne a számításukat...). Ahogy az a Gamescomon kiderült, maga a fejlesztés nem nevezhető épp egy friss projektnek, ugyanis a LEGO már tizenegy évvel ezelőtt eldöntötte, hogy szeretne egy saját online játékot, és éppen négy és fél éve, hogy leszerződtek a NetDevil névre hallgató fejlesztőcsapattal, hogy valósítsák meg ezt a több mint egy évtizedes álmot. Idén, október 26-án véget ér a várakozás, és a LEGO Universe a boltok polcaira kerül, hogy kicsik és nagyok egyaránt elmerülhessenek a virtuális legózás örömeiben.

Eltérően az MMOG-k nagy többségétől, a játék nem kasztválasztással indul, csupán egy karaktergenerálással, hiszen a LEGO világban az lehetsz, ami csak akarsz, csupán rajtad és a kockákon múlik. A Sims sorozatot választható lehetőségekben nyolcszor kenterbe verő karaktergeneráló felületen az összes, az életben is létező LEGO-karakter variációt átpörgetve hozhatjuk létre a minifigura-másunkat, majd indulásként egy űrkatasztrófa kellős közepén találjuk magunkat, ahol kiderül, hogy a Maelstorm nevű veszedelem fenyegeti a LEGO Univerzumot, és természetesen mi leszünk azok, akiknek rendet kell majd tenni a kockák káoszában. Az első feladat rögtön egy kis űrhajó építése (természetesen olyan, amilyet mi szeretnénk a rendelkezésünkre álló elemekből), aztán irány a legógalaxis. Az alapötlet lényegében egyszerű, hiszen apró kis világokat kell felfedeznünk, és ott különböző feladatok megoldásával meg kell tisztítanunk a környezetet a Maelstorm pusztításától. Ami érdekes, hogy minden világ más és más, lehet Castle, Pirates, City, Space, bármi, ami a valóságban valaha elérhető volt LEGO készletekben. A feladatok a bemutatott verzióban nem tűntek bonyolultnak, gyűjtögess, harcolj, a szokásos MMOG alapvetések, megspékelve a LEGO-ból fakadó folyamatos építgetéssel. A kalandjaink során persze pontokat és különleges LEGO-elemeket gyűjtünk, amit aztán felhasználhatunk a kalandjaink során, illetve a játék legérdekesebb részében, a saját LEGO játszóterünkön.

ADATOK

KIADÓ
Warner Bros.

FEJLESZTŐ
NetDevil

MŰFAJ
MMOG

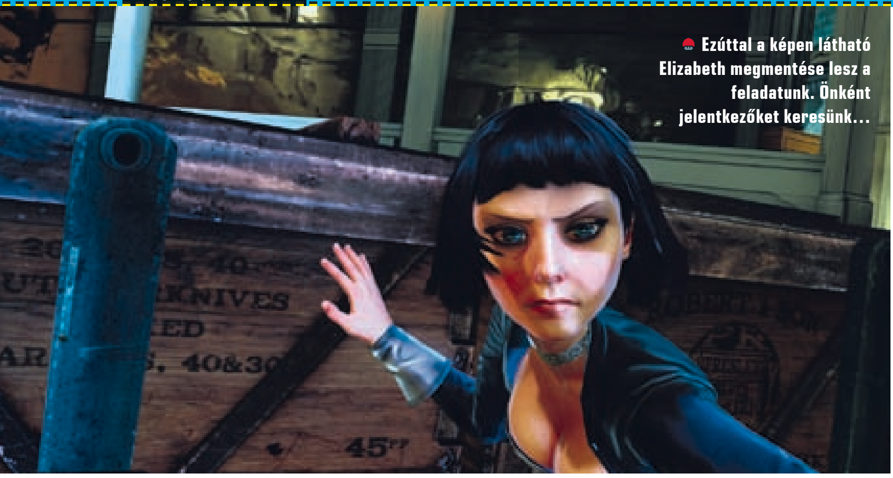
MEGJELENÉS
2010. 10. 26.

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
99%

STÍLUSMINTA

Sims Online
2002 (ELECTRONIC ARTS)

Ez a játszótér lényegében egy elszeparált terület, ahol bármit építhetünk, bármit kipróbálhatunk, és ide meginvitálhatjuk a barátainkat, hogy megnézzék, mit alkottunk, illetve hogy együtt játszhassunk velük. Ezen a területen nemcsak építeni lehet majd, de szerkeszteni is, azaz az építményeket egyedi tulajdonságokkal ruházhatjuk fel, így valódi játékokat, csapdákat, turpisságokat hozhatunk létre, amelyekkel meglephetjük majd a területre belépő barátainkat. A játéknak ez az a része, ami felkeltheti a komolyabb játékosok érdeklődését is, ugyanis a szerkesztő elképesztő lehetőségeket rejt, és gyakorlatilag bármit megalkothatunk vele, akár egy komplett, működő, játékosok érintésére beinduló vidámparkot is. A LEGO Universe-ben a lehetőségeknek csakis a fantázia szabhat határt...



Ezúttal a képen látható Elizabeth megmentése lesz a feladatunk. Önként jelentkezőket keresünk...

TÁGAS ÉGEN ANDALOG...

Bioshock Infinite

[ÍRTA **MIGUEL**] **A tenger mélyére költöztetett, sötét hangulatú kaland legalább akkorát ütött elsőre, mint amekkora csalódás volt második nekifutásra – most azonban már érthető, miért a második csapat készítette a Bioshock 2-t: Ken Levine és az Irrational zsenijére máshol volt szükség.**

Az USA a 19. század végén tulajdonképpen egy csapásra vált egy halom farmerből nagyhatalommá: az egyik nap még csak béke volt meg búzamezők, a másikon meg már autók, elektromosság és repülők. Ha annak idején valaki azt mondja az Egyesült Államok népének, hogy tíz-tizenöt éven belül olyan városokban élnek majd az emberek, amiket gigantikus léggömbök tartanak a levegőben, hát senki sem mondta volna, hogy „hívjanak mentőt, ez az ember holdkóros".

COLUMBIA AIRLINES

Az Infinite alternatív valóságában olyannyira megvalósul a repülő város, hogy a szó szoros értelmében a felhőket karcoló Columbia az amerikai kivételesség eszméjének jelképévé válik: egy település, ami sehol sincs, mégis mindenhol ott van. Az eleinte a modern ember mérnöki teljesítményének diadalaként kezelt műremekről azonban hamar kiderül, hogy nem csak egy nagy lufi házakkal és emberekkel, sokkal inkább egy nagy, páncélozott és fegyverekkel alaposan megrakott világhódító eszköz, így az első nagyobb nemzetközi elégedetlenkedést kiváltó incidens után az amerikai kormány inkább visszavonulót fúj, és Columbiának nyoma vész. Mi jóval később, 1912-ben kerülünk a képbe, amikor az általunk alakított volt Pinkerton-ügynököt, Booker DeWittet egy titokzatos, de gazdag megbízó arra kéri, hogy hozza vissza a lányát a felhők közül. Persze amint némi repkedés után szilárd talajt érzünk a lábunk alatt, kiderül, hogy Elizabeth nem csupán egyike a balul elsült utópiában ragadtaknak, de olyan sok szállal kötődik a helyhez és annak félőrült lakóihoz, hogy az elegánsnak mondható ejtőernyő plusz óvatos taszítás nem tartozik a kivitelezhető megoldások közé. Nincs mese, maradnunk kell.

A VÍZ ALÓL A FELHŐK KÖZÉ – TELJESEN ÚJ MEGKÖZELÍTÉSBEN A BIOSHOCK VILÁGA

A FELHŐK FELETT MINDIG SÜT A NAP

Az már az első bemutatkozó videóból, illetve a gamescomos zárt ajtók mögötti demóból kiderült, hogy bár a helyszín és a környezet gyökeresen megváltozik, a sorozat víz alatt megismert stílusjegyei két szférával feljebb is megmaradnak. Hiába süt majd hétágra a nap, hiába látunk el száz és száz kilométernyire, a Columbiát működtető gonosz titok, a kifacsart világnézet és a hol csavarkulccsal, hol ágyúval ránk vadászó helyiek valahogy feledtetik, hogy szép a kilátás és napozni is lehet. Érdekes újítás azonban, hogy az Infinite-ben végre nem egyedül kóválygunk majd, sőt, a velünk kapcsolatba lépők sem interkomokon és rádióüzenetekben kommunikálnak csak velünk: Elizabeth a játék egyharmadánál csatlakozik hozzánk, és onnantól ketten küzdünk azért, hogy valahogy lejussunk a felhőszint alá. Szerencsére azonban a játékélmény nem függ majd attól, hogy a készítőknek mennyire sikerül használható intelligenciát programozni a fekete hajú, bionikus képességekkel alaposan megszórt lánynak: Ken Levine, az Irrational vezetőjének elmondása szerint ugyanis Elizabeth nem klasszikus értelemben vett társ, aki minden egyes harcból kiveszi a részét – bár képes lenne rá, egyedül senkit sem iktat majd ki, azonban ha ügyesen játszunk, az általunk alkalmazott módszerek eredményességét nagyban javítja majd az a bónusz, ami az ő lehetőségeiből fakad. A demóban például volt egy rész, amikor nagyjából húsz helyi szorított be bennünket egy sikátorba, ekkora túlerő ellen még a jól megszokott villámszórás sem ért sokat – ekkor azonban jött Elizabeth, és egy hirtelen támadt helyi zivatarral méretes pocsolyát varázsolt a lincselők lába alá, így sokszorozva meg az amúgy elég ványkának tűnő villámcsapásunk erejét. Persze ez nem azt jelenti, hogy a lány afféle két lábon járó csalás vagy Quad damage lesz, hiszen már az első nagyobb „varázslat" után láttuk, hogy hosszabb távon nem bírja majd a gyűrődést: két-három ilyen segítséget követően már vér szivárgott az orrából, köhögött, és korántsem számított jó társaságnak. Levine szerint ez hozzátartozik a karakter szerepéhez, hiszen Elizabeth nemcsak a történet miatt fontos, de azért is, hogy a játékos erős érzelmi szálat kössön maga és a program világa közé, márpedig ehhez nem kell jobb eszköz egy erős, de egyszerre nagyon is megmentésre szoruló nőnél, akit egy olyan, denevérszárnyakkal megáldott izé üldöz, ami elől még Big Sister is Big Daddy háta mögé ugrana ijedtében.

VÉGTELEN HATÁROK

Talán nem látszik elsőre, de az új Bioshock új játékmotort is kapott: Levine szerint ugyan

ADATOK

KIADÓ
2K Games

FEJLESZTŐ
Irrational Games

MŰFAJ
FPS

MEGJELENÉS
2012

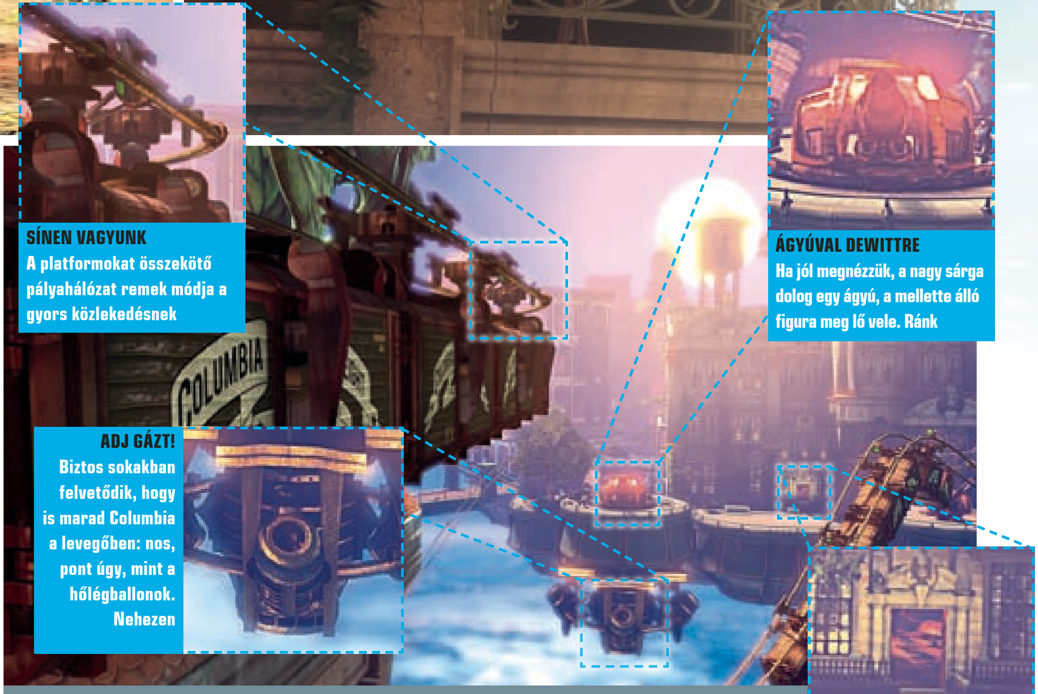
KÉSZÜLTSÉGI SZINT
60%

STÍLUSMINTA

Bioshock
2007 (2K GAMES)

AMERIKA ÜBER ALLES

A játék alapjául szolgáló ideológiát az első rész szocialista utópiájához hasonlóan most is egy, a XIX-XX. század fordulójakor nagyon népszerű eszme szolgáltatja. Az amerikai kivételesség elve azt mondja, hogy az Egyesült Államok, illetve az ott élők érdekei (származásuk és jövőbeni céljaik okán) jóval fontosabbak a szűkebb és tágabb értelemben vett környező világ igényeinél. A nacionalizmus egy fajtájaként körülírható mozgalom erőteljes felnagyítása adja meg azt a hangulatot, ami Columbiában fogadja a játékost: mintha egy hatalmas, századfordulós július 4-ét ünnepelne mindenki, hazafias rigmusokat hirdető szónokokkal és transzparensekkel, és a megszokottnál is százszor több amerikai zászlóval.



SÍNEN VAGYUNK
A platformokat összekötő pályahálózat remek módja a gyors közlekedésnek

ÁGYÚVAL DEWITTRE
Ha jól megnézzük, a nagy sárga dolog egy ágyú, a mellette álló figura meg lő vele. Ránk

ADJ GÁZT!
Biztos sokakban felvetődik, hogy is marad Columbia a levegőben: nos, pont úgy, mint a hőlégballonok. Nehezen

ERRE IGYUNK
Ha túléljük az ágyús pacákot, mehetünk a kocsmába inni egyet. Mondjuk itt meg húszan ugranak a nyakunkba – korántsem örömükben

EGY KÉP TÖBBET MOND EZER SZÓNÁL

A Kölnben látott játékmenet-részletben alaposan meggyűlt a bajunk Columbia lakóival: hol ágyúval lőttek ránk, hol a kocsmában kötöttek belénk, ráadásul mindez a játéktér egy igen kicsiny szegletében történt. A fenti képen kiemeltük a legfontosabb részleteket.

pillanatnyilag nem lenne szükségük komolyabb grafikai újításra ahhoz, hogy a ma elvárt szintet hozni tudják, egy 2012-es megjelenéssel tervezett játéknál azonban már alaposan el kell gondolkozni azon, hogy vajon mi mindenre lesz szüksége két év múlva egy sikerjátéknak. „A mostani motor is alkalmas lenne a munkára, azonban a környezet statikus maradna, és továbbra is csak két-három ellenféllel küzdhetnénk egyszerre – márpedig mi nem ezt akarjuk. Mi azt szeretnénk, ha az, hogy ez a város a levegőben lóg, és két helyszín között hatalmas távolságok vannak, jelentene is valamit. Láttátok a mesterlövész puskát a demóban – na, hát ilyesmire kell számítani." És valóban: a látott játékrészletben arra használtuk a Bioshock első két részében maximum húszméteres tereket átívelő távcsöves fegyvert, hogy egy minket nem igaz amerikainak gondoló őrült kedvét vegyük el attól, hogy ágyúval lövöldözzön ránk (hogy aztán a platformokat összekötő síneken szánkázva átjussunk hozzá, és egy hatalmas csőfogó kulccsal tegyünk pontot a vita végére).

Újítások, remek stílus, tömegjelenetek, hatalmas terek – nem panaszkodnánk már akkor sem, ha csak ezeket kapnánk meg az Infinite-ben, azonban a Bioshock sorozat legfontosabb eleme talán az az óvatosan alattomos pszichikai hadviselés, ami miatt már az első rész hatodik percében a hideg rázta a játékosokat, márpedig első hallásra nehéz elhinni, hogy a napsütötte, harsány amerikai színekbe öltöztetett helyszíneken könnyű lesz előhozni ezt a sötét hangvételt. A fejlesztőkkel folytatott beszélgetésből kiderült, hogy maguk is ezt tartják az egyik legérdekesebb és egyben legnagyobb kihívásnak, de nem félnek, hiszen például a filmipar nagyjai is bebizonyították, hogy nem feltétlenül kell félhomály és nyomasztó környék ahhoz, hogy valaki éveket öregedjen a vászon előtt ülve.

KÉT ÉV MÚLVA TALÁLKOZUNK

A kölni bemutatóból kiderült, hogy az Irrational korántsem lőtte el az összes puskaport az első részben, és bőven lesz még mit az érdeklődők elé szórni a megjelenésig hátralévő minimum 2 évben. Nem szólt például senki egy szót sem arról, milyen új képességek segítségével küzdhetünk majd a gonoszok ellen; nem tudjuk, milyen minijátékokat kell majd megoldanunk (ha egyáltalán lesz bármi ilyesmi), és hogy egy picit elégedetlenkedjek is: ha továbbra is az első két rész csőszerű linearitását kapjuk majd, lehet, hogy a precízen tervezett, de erősen szkriptelt történet láttán már kicsit kevesebben csettintenek majd jókedvükben. Persze tízpercnyi játék után még nem illik ilyesmiket előhozni. Ilyenkor csak azt nézzük, hogy jó-e a kijelölt irány, márpedig a víz alól a felhők fölé menni minimum bátor dolog.

Ahogy korábban (a játék kronológiája szerint persze később) Rapture-ben, úgy Columbiában is gyönyörű környezet vár ránk

Final Fantasy XIV

[ÍRTA **MIGUEL**] **Az egész kiállítás legszürreálisabb félórája volt a japán MMO-val kapcsolatos interjú, hiszen a velünk szemben ülők egy hangot sem beszéltek angolul...**

És valljuk be, nekünk sem erősségünk a japán. Szerencsére azonban nemcsak Szundi Szadzse és Tanaka Hiromicsi ült velünk szemben, de egy kedves, Saori Hill nevű hölgy is, aki ékes japánra fordított mindent, amit mi kérdeztünk angolul, aztán pedig akár tíz-tizenöt mondaton át is folyékonyan tolmácsolta nekünk a fejlesztők válaszait. Megtudtuk például, hogy bár rengeteget tanultak a Final Fantasy XI-ből, valahogy megint nem igazán akar összejönni az irányítás egeres része. Érdekes volt, hogy a japánok teljesen máshogy látják a nálunk is népszerű kontroller-egér harcot: szerintük fejlesztési szempontból hatalmas falat az utóbbi, mert míg kontrollerrel több gomb is lenyomható egyszerre, az egér használói azt várják, hogy egyetlen kattintásra történjen meg minden. Ettől függetlenül persze azért a végleges változatban már nem lesz gond az irányítással, hiszen ha a hagyományosan körökre osztott csatát dinamizálni tudták, semmi sem okozhat komoly gondot. Ahogy ez elhangzott, át is cipeltek minket egy monitor elé, ahol épp 3 dimenzióban futott a PC-s változat. „Egyelőre ez csak teszt, tárgyalunk az nVidia képviselőivel, és ha minden jól megy, előfordulhat, hogy ez is bekerül a játékba" – mondta el Tanaka, miközben mi épp a 3D-s szemüveggel bajlódtunk. A látottak alapján a Final Fantasy XIV-et azoknak javasoljuk, akik kíváncsiak arra, milyen az MMO-világ a WoW-on túl.

ADATOK

KIADÓ
Square Enix

FEJLESZTŐ
Square Enix PDD 3

MŰFAJ
MMORPG

MEGJELENÉS
2010. 09. 30.

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
90%

STÍLUSMINTA

Final Fantasy XI
2004 (SQUARE ENIX)

A furcsa szörnyek és a gyönyörű humanoidok játéka a Final Fantasy XIV. Az e két tényező találkozásóit modellező harcok rengeteget fejlődtek, és jóformán nyoma sincs a sorozat más részeiben megszokott körökre osztott megoldásnak.

Mindjack

[ÍRTA **MIGUEL**] **Furcsának találod az embereket, akik egész nap a fülükben felejtik a mobiljuk fülhallgatóját? Akkor a Mindjack-ben sem csalódsz majd...**

A 2031-es évben járunk, és a játék alapötlete elsőre igen fura: az emberek annyira rászoktak a headsetek használatára, hogy mára mindenkinek van egy a fején, azonban ennek van egy meglehetősen kellemetlen mellékhatása is – ha valaki elég képzett és/vagy gonosz hozzá, a szerkezeten keresztül akár meg is szállhatja a használó tudatát. Innentől már csak egy közepesen suta lépésnyire kezdődik a Mindjack, amiben olyan ügynököket alakítunk, akik fellázadnak a világot irányító mamutcégek ellen, és megpróbálják a világ tudtára adni, hogy nem minden jó, ami a fülünkbe suttog. Szerencsére a bugyuta kerettörténet csak eszköz egy közel sem mindennapi játékmechanizmus létrejöttéhez: a játékban most tényleg megkapjuk, amit eddig csak ígérgettek a fejlesztők, nevezetesen az egy- és többjátékos mód közti határok elmosását. Ha belekezdünk a single kampányba, a netről bárki beszállhat, és választhat, hogy velünk együtt küzd, vagy inkább ellenünk. A jó oldalon állók a pályán megjelenő, intelligenciával rendelkező létformák felett vehetik át az irányítást, a gonoszok pedig jellemzően jóval nagyobb tűzerővel megáldott katonák közül választhatnak. Minden egyes pálya egy környi team deathmatch is egyben, és a végén attól függően jutunk tovább, hogy mennyire teljesítettünk jól a harcban. Egészen egyedi, bár számtalan buktatót magában rejtő elgondolás ez – ezért magától értetődően drukkolunk is a minél nagyobb siker érdekében.

ADATOK

KIADÓ
Square Enix

FEJLESZTŐ
Feelplus Inc

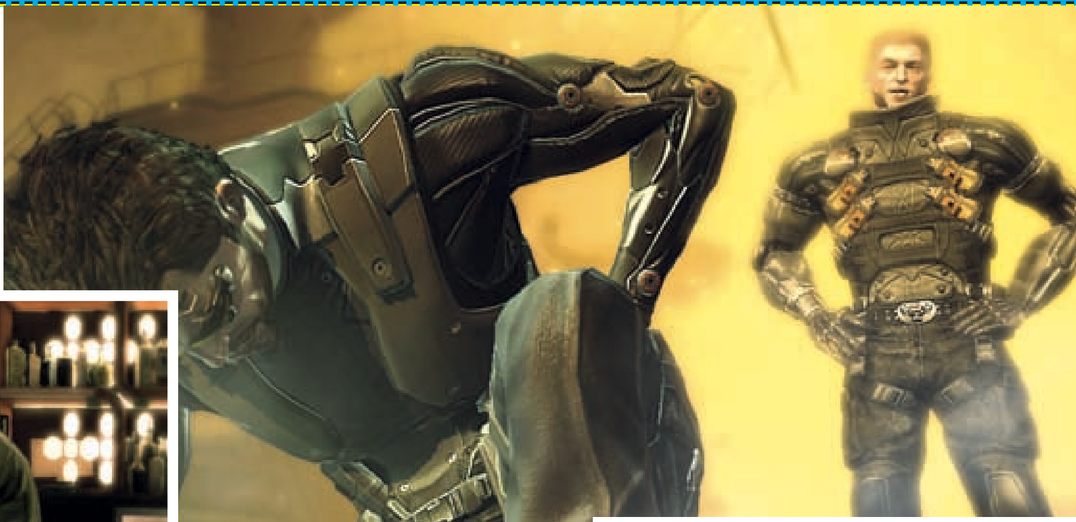
MŰFAJ
TPS

MEGJELENÉS
2011. 10.

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
85%

STÍLUSMINTA

Army of Two
2008 (EA)



Deus Ex Human Revolution

[ÍRTA **KRYSS**] **Előző számunkban nagy vonalakban már bemutattuk az Eidos Montrealnál készülő Deus Ex 3-at, a Gamescomon a játékmenetből láttunk egy részletet.**

A fejlesztőcsapat két tagja tartotta a közel félórás prezentációt, ahol egy pályarészt demóztak egymás után három alkalommal. Mint tudjuk, az előző Deus Ex címekre is jellemző volt, hogy a játékos fantáziájára volt bízva a megoldás, csak rajtunk múlott, hogy egy adott szakaszon miként jutottunk át – ez szerencsére változatlan maradt. 2027-ben vagyunk, Detroit városában, ahol feladatunk egy chip megszerzése lesz egy kiborgból, amelyet a rendőrség raktárában őriznek. Elsőként a legegyszerűbb megoldásból kapunk némi ízelítőt: a főbejáraton keresztül bemegyünk, majd Rambo módjára végigverekedjük magunkat az őrökön. A fegyverharc mondhatni, hogy rendben van, nem csupán egy eszetlen lövöldével van dolgunk, a fedezékeket is aktívan használni kell. Adott a lehetőség a különböző tereptárgyak mozgatására, illetve felemelésére, ezáltal biztosítva a taktikázást és az egyszerűbb továbbjutást. A fejlesztők elmondása szerint a rendelkezésre álló fegyverarzenállal sem lesz probléma, hiszen a pisztolyokat és géppuskákat folyamatosan fejleszthetjük, új alkatrészeket pakolhatunk rájuk, melyekkel új funkciók egész sora válik elérhetővé.
Második nekifutásra már egy sokkal elegánsabb megoldást választanak a készítők: szintén a főbejáraton keresztül megyünk be, ezúttal viszont szavakkal próbáljuk rábírni az őrt, hogy engedjen tovább. Az effajta RPG-s megoldás még az igencsak gyenge karakteranimáció ellenére is jónak tűnik, a párbeszéd mondhatni folyamatos. Ahol korábban csak fegyverekkel voltunk képesek túljutni, ott most könnyedén átsétálunk. Bár meglehetősen fura, hogy egy alig pár perces beszélgetést követően mindennemű probléma nélkül keresztülballagunk az egész kapitányságon, azért reménykedünk benne, hogy komolyabb diskurzusok is helyet kapnak majd a teljes játékban.
A harmadik lehetőség a bejutásra a lopakodás. Az épületet hátulról közelítjük meg, ahol a zárt ajtót egy minijáték megoldásával nyithatjuk ki. A térfigyelő kamerákat kikerülve folyamatosan beljebb jutunk, az őrök jelenléte megköveteli a megfigyelős és kivárós taktikát. A zsúfoltabb helyeken aktiváljuk a láthatatlanságot biztosító cloak-módot, aminek segítségével könnyedén osonhatunk tovább. Ez a fajta játékmenet messze a legérdekesebb, az igencsak buta MI ellenére is abszolút izgalmasnak tűnik.

BŐVEN VAN MIT JAVÍTANI A DEUS EX KÖVETKEZŐ RÉSZÉN, DE JELEN ÁLLÁS SZERINT SEM ROSSZ

ADATOK

KIADÓ
Square Enix

FEJLESZTŐ
Eidos Montreal

MŰFAJ
FPS-RPG

MEGJELENÉS
2011. február

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
85%

STÍLUSMINTA

Deus Ex
2000 (EIDOS)

Deus Ex: Invisible War
2004 (EIDOS)

A sok-sok lehetőség, a kiváló hangok, valamint az igazán ütős és egyedi atmoszférája miatt a Deus Ex 3 a jövő év egyik legígéretesebb címe lehet. Annyit mindenképpen fontos megemlíteni, hogy technikailag még erősen kezdetleges állapotban van – legalábbis reméljük, mert az állandó jellegű töredezett kép, a különböző speciális effektek hiánya igencsak lehangolóan hatnak, jelen formájában az ezredforduló körüli színvonalon mozog. Szerencsére ezek a hibák a játék éppen azon részei, amelyet a tervezett 2011-es megjelenésig bőven ki lehet javítani.

A város él és lélegzik, ráadásul minden részletében finoman kidolgozott

Torchlight 2

[ÍRTA KREDENC] **A régi Zerkovitz-sláger szerint az egyiknek sikerül, a másiknak nem; így történt a Blizzardból eltávozottak esetében is, hiszen az élcsapat, a Flagship bedőlt a Hellgate bukása miatt, a romjaiból megalakult Runic viszont sikerre vitt egy hasonló címet…**

A bevezetőben említett sikercím természetesen a Torchlight volt, így tehát igazi tétje van a második rész fejlesztésének: az előző felvonást megkedvelő szakma és a masszív rajongóbázis egyaránt nagy elvárásokat támaszt az utód elé, amelynek emellett az a nem kisebb feladat is osztályrészül jutott, hogy kitöltse a műfajban tátongó űrt a Diablo III megjelenéséig…

HALLGASS A RAJONGÓIDRA!

Szerencsénkre az említett közösség és a kritikusok visszajelzései remek mankót nyújtanak a készítőknek, akik pontosan tudják, hol kell belenyúlniuk az amúgy kitűnő alapanyagba, hogy megfeleljenek a kihívásnak. Az első a negatívumok sorában a lapos sztori volt, így a srácok felbéreltek egy profi írót, hogy legyen valami értelme a sok ezer egérkattintásnak a lootoláson és tápoláson kívül. A történet szerint főhősünk álmában megjelenik Syl (régi mentorunk), és elküldi őt az estheriai pusztaságba. Itt találkozik a Pusztítóval, aki Vilderan egzotikus kontinensére kalauzolja el, mely a gonosz minden szörnyének ostroma alatt nyög. Mint kiderül, Alric, az alkimista megint pácba került: ki akarta deríteni, mi vagy ki a felelős a titokzatos estheriai nép kiirtásáért, ám nyomtalanul eltűnt. Így aztán megint belevágunk a kalandokba, és hamarosan szembekerülünk egy hatalmas ellenséggel, amely az egész világ elpusztítására tör. Nos, csak remélni tudom, hogy azért lesznek ebben a nem túl meglepő alapvetésben csavarok…

Az mindenesetre elmondható, hogy a játék épp olyan fejlődésen megy át, mint a Diablo második része az elsőhöz képest: míg az elődben csak Borostyán városkájában és az alatta húzódó bányarendszerben bolyonghattunk és hadakozhattunk, most szó szerint kinyílik a világ: változatos klímájú, geológiájú, kultúrájú vidékeket járunk be, rengeteget verekedhetünk a felszínen is, ráadásul dinamikus időjárási viszonyok és napszakváltások közepette (bár arra figyelnek a készítők, hogy a gépigény alacsony maradjon), sőt, mindezt kötöttségek nélkül, tehát szabadon mászkálhatunk, így akár új mellékküldetésekre is rábukkanhatunk. Lesznek véletlenszerű események is (például belefuthatsz egy megtámadott karavánba, és eldöntheted, hogy besegítesz-e a védőknek, vagy továbbállsz), amely azt hivatott elősegíteni, hogy élőbbé váljon a világ, no és persze (a véletlenszerűen generált pályákkal együtt) az újrajátszhatóságot is növeli. Mindez természetesen a flóra, és főleg a fauna bővülését is jelenti – azt azért a fejlesztők kihangsúlyozták, a Torchlight II örökli őse steampunk beállítottságát és kajla, rajzfilmszerű báját, az újítások nem mennek a megszokott és megkedvelt hangulat rovására. És még valami: minden helyen lesznek instance-ok. Hopp, csak nem? Csak de!

A MEGKERÜLT JÁTÉKMÓD

A legkövérebb fekete pontot a Runic egyértelműen a multi hiánya miatt kapta, hiszen a legnagyobb móka egy ilyen játékban a többedmagunkkal való hadakozás, ráadásul a csapat magja annak idején épp a Hellgate hálózati technológiájának tesztelésére létrehozott, majd önálló játékká érett Mythos fejlesztését végezte, így hát minden eszköz és tudás a kezükben volt ehhez. Annak idején úgy kommunikálták a dolgot, hogy nem volt rá idejük, és majd kiadják ajándék DLC formájában a többszemélyes módot, most azonban úgy tűnik, mindez a második részben ölt testet, azaz ha úgy nézzük, a korábban ingyenesnek beígért szekciót hizlalták

ADATOK

KIADÓ
Runic Games

FEJLESZTŐ
Runic Games

MŰFAJ
Akció-RPG

MEGJELENÉS
2011. tavasz

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
80%

STÍLUSMINTA

Diablo II
2000 (BLIZZARD)

Tábortüzek, kincsesládák, hatalmas szobrok és csipkézett kőszirtek – ez vár ránk a második Torchlightban

fel annyira, hogy önállóan, folytatásként eladhassák, ami az első bejelentéskor nem kevés zúgolódást váltott ki a közösségből. Akárhogy is, de megkapjuk tehát a multit, P2P alapon (kliens-kliens kapcsolatban, központi szerver nélkül), így közvetlenül összekapcsolódhatunk haverjainkkal egy kis kooperatív hentelésre akár LAN-on, akár az interneten keresztül. A maximális létszám még nincs fixálva,lehet 4-6-7, ezt nyilván a tesztek döntik el, mindenesetre a szörnyek a partiban részt vevők számának függvényében „termelődnek", és a Mythoshoz hasonlóan csak a neked dobott loot jelenik meg, így nem lehet mások kincsét lenyúlni, és nem lesz vita meg „őrihari" egy jóféle íj miatt. A multi amúgy dinamikus lesz, azaz nincs mentés/betöltés (a szólista mód most is változatlan, a világ olyan állapotban marad meg, ahogy elhagytad, és onnan folytatod, ahol tartottál), tehát a lobbyból bárki játékába beugorhatsz egy kis csetepatéra, akár csak pár kör vagy egy boss-harc erejéig is. A csapatjátékot valószínűleg speciális képességek, buffok is segítik majd, ám ez szintén képlékeny még.

A játék „majdnem MMOG" jellege a karakterekre is kihatással volt, hiszen ezúttal nemcsak többen lesznek (az eddigi három helyett négyen), hanem szabadon választhatjuk meg nemüket, és változatos módon testre szabhatjuk külsejüket, fizimiskájukat is. Ráadásul elbúcsúzhatunk a régi kasztoktól, bár az archetípusok (harcos, mágus, kósza) megmaradnak, ahogy a „nyugdíjrendszer" is (a játékot végigharcoló koma örökségét – tárgyak, perkek formájában – átadhatjuk utódjának). Az új osztályok közül egyelőre kettőt ismerünk: egyikük a Railman, akit leginkább pionírként fordíthatnánk le, hiszen Amerika hőskorának vasútépítőit idézi, akik maguk törtek utat az ismeretlen, vad vidékeken; ő lesz a harcosunk. A másik figura az Outlander, aki a távolsági támadó, kevés mágiával megtámogatva – egy igazi túlélő. Az szintén örömteli, hogy a Fate-ihlette kedvencek is visszatérnek, ám a kínálat, úgy tűnik, bővül, az alap kutya-macska mellé újabb lények társulnak, ráadásul ezek jellemükben is különböznek majd, tehát nem mindegy, kit viszünk magunkkal a kalandokra. Ők egyébként ugyanazt nyújtják, mint eddig, segítenek a cipelésben, harcban, szintet lépnek, varázsolnak, és változatlanul lehetőségünk lesz pecázni. Még valami: a srácok teljesen áttervezték az interfészt is, az ígéretek szerint könnyebben kezelhető, intuitívabb lesz, ami főleg az újoncokat segíti majd a játék minél gyorsabb elsajátításában és megszeretésében.

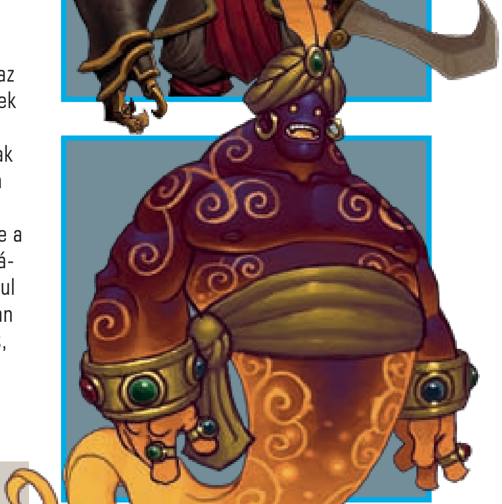
VERSENYFUTÁS AZ ÖRDÖGGEL

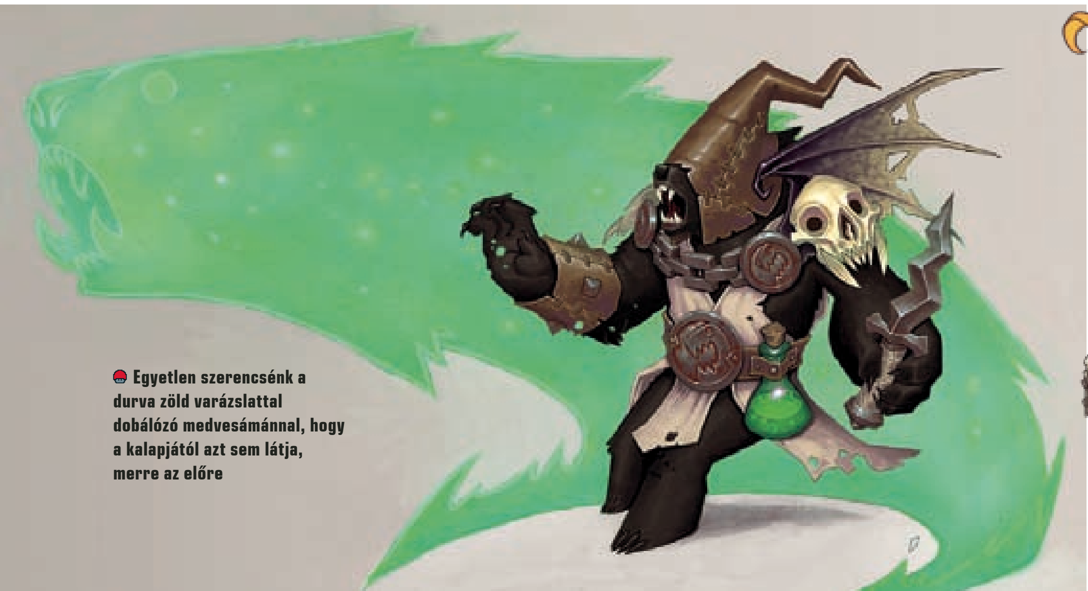
Merthogy szeretni fogjuk a folytatást, az nem kétséges, elvégre az amúgy is remek első rész továbbfejlesztése önmagában kiérdemelheti a bizalmunkat. Igaz, vannak olyan pontok a projektben, amelyek nem kevés veszélyt rejtenek magukban, és azért az alapmű sem volt szeplőtelen, de a Torchlight II még kétségeink fenntartásával is mindenképpen várólistás – ráadásul Max Schaefer, a stúdiófőnök nagy bátran kijelentette, hogy amíg a Diablo III befut, addig negyvenfős kompániája nemcsak a második, de a harmadik részt is piacra dobja...

PÁLYA-SZERKESZTŐ

A TorchEd szerkesztő most is benne lesz a játékban, ám ezúttal a multi miatt van pár kérdőjel, hiszen nyilván lesznek, akik megpróbálják majd a saját kedvükre „hajlítgatni" a dolgokat, és itt nincs sem központi szerver, sem bármilyen „anti-cheat" okosság. Valószínűleg a megoldás a közösségre hárul: elképzelhető egy Facebook-féle „tetszik-nem tetszik" értékelés, így aki úgy meghackeli a cuccot, hogy az már a játékélmény rovására megy, pórul járhat: a sok negatív jelzés miatt a kutya sem akar majd vele játszani...

Banditák, dzsinnek, óriási fémtetvek, goblinok – és ezek még csak a tervek. Ellenségben és barátban ezúttal sem lesz hiány, az már most látszik





Egyetlen szerencsénk a durva zöld varázslattal dobálózó medvesámánnal, hogy a kalapjától azt sem látja, merre az előre

Brink

[ÍRTA **BATE**] **Habár a Single Player részből még mindig nem láttunk egy pixelt sem, a Brink gamescomos multiplayer része több volt, mint meggyőző...**

A Bethesda zárt ajtajai mögött pontosan fél óránk volt, hogy kipróbáljuk a Brink multiplayer demóját, ahol a részletes karaktergenerálást (fizimiska, ruha, fegyver, képességek) követően a rendfenntartó erők tagjaként kellett öt másik újságíróval összejátszva megszereznünk egy biológiai fegyvert a lázadók bázisán. Ami elsődlegesen megkülönbözteti a Brink multit a hasonszőrű játékoktól, hogy a „közlekedés" nagyon lendületes, már-már Mirror's Edge szinten kapaszkodhatunk fel az egyes akadályokra, és olyan helyeken is átjuthatunk, ahol más játékoknál azonnal visszafordulhatnánk. Természetesen itt is vannak kasztok, azonban ha váltani kívánunk (mert épp megköveteli egy feladat), akkor nem kell várnunk a következő elhalálozásig, hanem a pályán elhelyezett terminálok egyikénél könnyedén megtehetjük azt. Az általunk bejárható pálya egy labirintusszerű nyomornegyed volt, leágazásokkal, több szinttel, szóval bárhonnan jöhetett az áldás, izgalomban nem volt hiány, és ilyen körülmények között kellett megoldanunk egy több részfeladatból álló küldetést. A játék sajátossága, hogy választhatunk, hogy melyik részfeladatban kívánjuk segíteni a társainkat, és ehhez mérten váltogathatjuk a kasztunkat (katona, mérnök, orvos) a küldetésen belül.

ADATOK

KIADÓ
Bethesda
FEJLESZTŐ
Splash Damage
MŰFAJ
FPS
MEGJELENÉS
2011 Q1
KÉSZÜLTSÉGI SZINT
70%

STÍLUSMINTA

COD: MW2
2009 (ACTIVISION)

Battlefield: Bad Company 2
2010 (EA)

Összességében egy taktikus, mégis pörgős harcban lehetett részünk, ahol egymást támogatva, a fő küldetésre koncentrálva haladtunk méterről méterre a társainkkal. A pazar grafika, a lendületes mozgás és a multi egyéb sajátosságai okán könnyen elképzelhető, hogy a Brink lesz a következő PC Gurus favorit, hogyha többszereplős játékba szeretnénk becsatlakozni.

Manapság nagy divat a kosztümizáció, és ebből a Brink sem akar kiamaradni, így csuda egyedi karaktereket hozhatunk létre magunknak

Hunted The Demon's Forge

[ÍRTA **BATE**] **Kooperatív fantasy kaland a Bethesda szárnyai alól, komor hangulattal, két hőssel, megannyi rejtéllyel és persze szörnyekkel.**

ADATOK

KIADÓ
Bethesda
FEJLESZTŐ
InXile Entertainment
MŰFAJ
fantasy TPS
MEGJELENÉS
2011 Q1
KÉSZÜLTSÉGI SZINT
75%

STÍLUSMINTA

Too Human
2008 (MICROSOFT)

Gears of War 2
2008 (MICROSOFT)

Néhány hónapja (2010/06) már közöltünk egy hosszabb írást az InXile műhelyében készülő Huntedről, ami egy TPS nézetű, két személyre kihegyezett dark fantasy játék lesz. A Gamescomot követően nyugodtan kijelenthetjük, hogy a korábban írtak mind megvalósulni látszanak, hiszen a félórás játékmenetben, amit a Bethesda biztosított számunkra, egy kollégával karöltve lehetőségünk volt kipróbálni mind a barbár, mind az íjász karaktert. Az összhang tökéletes, amíg a törékeny hölgy a háttérből eregette a nyilakat, mi a drabális férfiúval, hatalmas csapások közepette szeleteltük a csontvázakat, majd fordítva. A kasztok szerencsére nem végletekig specifikusak, így ha nagyon muszáj volt, akkor az íjász is ránthatott tőrt, illetve a barbárunk is fel van szerelve egy kisebbet sebző számszeríjjal. Ha mindez nem lenne elég, akkor akad mágia is a tarsolyban, amit nemcsak az ellenfelekre, de egymásra is ráengedhetünk, s míg az előbbiek elhullanak, a partnerünk magasabb sebzés birtokába jut. Szerencsére a játék nemcsak a pusztításra koncentrál, számos logikai játék és rejtvény várja majd, hogy közösen megoldjuk őket, és komoly szerephez jut majd a tápolás és az egyre erősebb fegyverek beszerzése is. Habár a kipróbálható demó igazán sok újdonságot nem villantott meg, a harc, a varázslatok, a fedezékrendszer, a fejtörők igen jól működtek, és nemcsak a játékmenet volt rendben, de a megjelenített környezet is hozta a kötelezőt. A karakterek szépen kidolgozottak, a helyszínek sötét atmoszférát árasztanak, minden adott tehát, hogy egy barátunkkal karöltve elmerülhessünk majd ebben a sötét világban. Bizonyos, hogy a Hunted nem lesz az év játéka, de korrekt munkának tűnik, amivel számos kellemes órát eltölthetünk majd másodmagunkkal jövő tavasszal.

Fallout New Vegas

[ÍRTA BATE] **Egy játék, amit nagyjából azóta várunk, mióta megnéztük a Fallout 3 utolsó képsorait. Már csak másfél hónap, és itt van, mi pedig már kipróbálhattuk…**

Amíg a Brinkre és a Huntedra fél-fél óra jutott a Bethesda standjánál, addig a Fallout New Vegasszal egy egész órát is eltölthettünk, és nagyon úgy tűnt, hogy a kihelyezett PC-kre már a szinte végleges verzió volt feltelepítve. Ez így leírva jól hangzik, de egy óra a Fallout világában olyan, mintha adnának egy kis távcsövet, hogy „nesze, itt van, ott a világűr, fedezd fel" – magyarul semmire sem elég. Na jó, ez így talán túlzás, egy kis bökődésre csak elég volt az az egy órácska, s most össze is szedjük, hogy mit tapasztaltunk a röpke hatvan perc alatt.

A kalandot a legelejéről kezdhettük, azaz épp egy csomagot kézbesítünk a sivatagot átszelve, mikor egy bagázs lemeszel minket, és egy lövéssel egyenesen a sírba küldenek. Rosszakarónknak „sajnos" nincs szerencséje, ugyanis a seb nem halálos, egy kis robot kikapar minket a földből, és a helyi település dokijához visz, aki szépen kikupál minket. Itt kezdődik maga a játék, a karaktergenerálás, amin jóval gyorsabban túlesünk, mint az előző részben, így akik annak idején bosszankodtak, hogy mennyi időt kell az óvóhelyen eltölteni, azok örülhetnek, öt perc (néhány kérdés, Rorschach-tesztek, pontelosztás), és máris kinn vagyunk a szabadban (hacsak nem szeretnétek fél napot eltölteni a karaktergenerálással). Az ajtón túl Nevada kietlen vidéke fogad minket, és azoknak, akik valami egészen újat vártak az Obsidian féle Fallouttól, elkeserítőleg hathat, hogy a világ (mármint annak kidolgozása, megjelenése) egy az egyben olyan, mint a Fallout 3 esetében. Őszintén szólva a grafikában hatalmas változást nem fedeztünk fel a harmadik részhez képest, a figurák arca és teste még mindig szépen kidolgozott, a belső terek berendezése kicsit szegényes, a külvilág pedig… nos, atomsújtotta táj, a maga lepusztult, nyomasztóan hangulatos voltában, jókora látótávolsággal, dombokkal, autópálya-maradványokkal, kevés növényzettel, fel-felsejlő településekkel, rengeteg felfedeznivalóval. A játékmechanizmus (első blikkre) mit sem változott, válthatunk az FPS és a még mindig borzasztóan gagyi TPS nézet között, a harcokat megvívhatjuk valós időben vagy a már megszokott V.A.T.S. szisztémával, akciópontokra bontva. Ami a történetet illeti, ezúttal is csak rajtunk múlik, hogy a totális sandbox játékmenetet választva elindulunk-e egy irányba a térképen, vagy tartjuk magunkat az alapsztorihoz, és nekiállunk felkutatni, hogy pontosan ki és miért akart egy utolsó golyót ereszteni a fejünkbe.

Félreértés ne essék, a Fallout New Vegas nem egy újdonságok nélküli „egyszerű folytatás", csupán arról van szó, hogy az egyórás játékidő alkalmával nem volt lehetőség arra, hogy elmerüljünk a programban, és felfedezzük a mélyebb változásokat. Nem jutottunk olyan messzire, hogy találkozhassunk az ellenséges frakciók egyikével, nem fejlődtünk eleget ahhoz, hogy előjöjjön a dialógusrendszer új, meggyőzésen alapuló része, nem volt lehetőségünk befolyásolni a rólunk kialakult képet, és úgy egyáltalán, New Vegasnak még a közelébe sem jutottunk. Ami ezek után elmondható, hogy akik imádták a Fallout 3-at, azok ezúttal sem fognak csalódni, hiszen ismerős terepen, ismerős körülmények között foghatnak bele egy újabb grandiózus kalandba, ám azoknak sem kell csüggedni, akik nem ájultak el a Bethesda-féle Fallout játéktól, hiszen az Obsidian a felszín alatt még számos olyan patront tartogathat, ami csak jó pár órányi játékot követően durran nagyot…

ADATOK

KIADÓ
Bethesda

FEJLESZTŐ
Obsidian

MŰFAJ
RPG

MEGJELENÉS
2010. 10. 22.

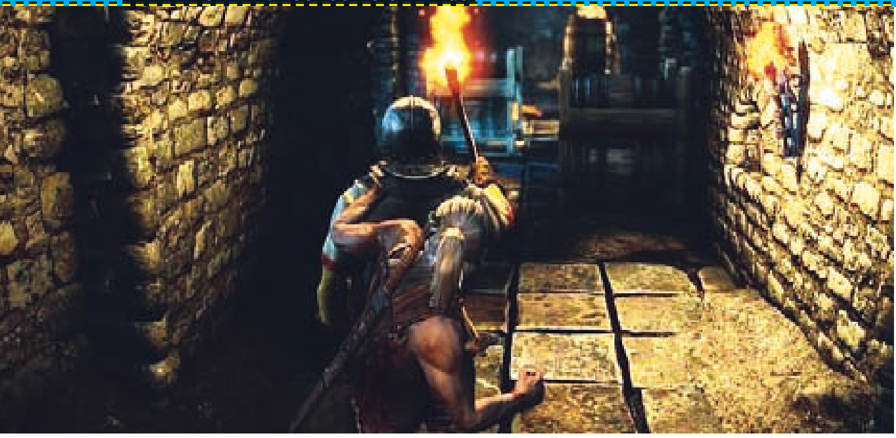
KÉSZÜLTSÉGI SZINT
95%

STÍLUSMINTA

Oblivion
2006 (BETHESDA)

Fallout 3
2008 (BETHESDA)

A képek akár az előző részből is származhatnának, azonban most is él a nagy igazság: „Ne ítélj elsőre!"



The Witcher 2
Assassins of Kings

[ÍRTA **CHOCHO**] **Az első The Witcher díszpéldánya az európai játékfejlesztésnek, így nem csoda, hogy a folytatással szemben szinte teljesíthetetlenül magasra nőttek az elvárásaink. Meg lehet nekik felelni egyáltalán?**

A kérdés jó, hiszen az első rész roppant magasra tette a lécet, különösen, ha a második, bővített kiadásra gondolunk. Andrzej Sapkowski lengyel író fantasyvilágának játékadaptációja hosszú éveket csúszott a megjelenése előtt, hogy végül anyagi és kritikai sikert arasson a világ minden táján. A szörnyvadász Ríviai Geralt regényes története megannyi könyvön és novellán át ívelt a számítógépes RPG-k világába, ahol is úgy tűnik, hősünk jól érzi magát, hisz a CD Projekt már évek óta ügyködik egy mindent felülmúló második részen. Bár az Assassins of Kingsről jó ideje tudtunk, élőben először csak az idei GamesCom kiállításon volt alkalmunk látni, mire is képes „minden idők legjobb szerepjáték-motorja", s az a köré fejlesztett vadonatúj játék.

A MÉRET A LÉNYEG

Bár az első rész is igen impozáns tartalommal bírt, a The Witcher 2 megtervezésének első fázisa mégis a puszta számok megnöveléséről, vagy épp drasztikus csökkentéséről szólt. Csak a száraz tényeknél maradva az Assassins of Kings három induló történetszállal, tizenhat befejezéssel, 150 percnyi átvezető animációval és a korábbi 700-tól eltérően ezúttal csak négy töltőképernyővel fog rendelkezni. Az adatok önmagukért beszélnek, hisz az első részben csupán egyféle úton indulhattunk el Geralttal, hogy három végkifejlet közül kapjuk meg az egyiket, arról már nem is beszélve, hogy sokkal kevesebb átvezetőt nézhettünk végig. A fejlesztők egyébként teljesen új, TSOOD nevű motort írtak a játékhoz, ezen húsz programozó dolgozott három teljes éven át. Az engine azon felül, hogy nagyon szép grafikát képes megjeleníteni, kifejezetten az RPG-k nonlineáris felépítéséhez lett szabva, azaz szinte bármilyen játékmenetbeli csavar kivitelezhető vele. A bemutatón a TSOOD-t nemes egyszerűséggel „a világ legjobb RPG-motorjaként" aposztrofálták, s bár ez nagyképűségnek tűnhet, nagyon úgy néz ki, hogy igaz. A The Witcher 2-t millióféle módon játszhatjuk majd végig, vagyis az összes létező döntésünk kihatással lesz az elkövetkező eseményekre. Ha egy küldetésben például nem úgy járunk el, ahogy egy korábbi végigjátszás alkalmával, lehetséges, hogy teljesen más helyeket és személyeket kell meglátogatnunk, mint ahogy a történet szereplőinek életét is eltérően befolyásolhatjuk egy-egy jelentéktelennek tűnő döntésünkkel. Mivel pedig Geralt világában a jó és a rossz nem válik el egymástól olyan drasztikusan, meglepetések garmadája várhat ránk a szinte végtelen lehetőségeknek köszönhetően. Érdekességképpen a prezentáció kezdetén mutattak egy ábrát a fejlesztők, mely a játék főszálát mutatta be, az összes létező elágazással. Legyen annyi elég, hogy a Mátrix kódja elsős matekházi az Assassins of Kings bonyolult felépítéséhez képest.

ADATOK

KIADÓ
CD Projekt

FEJLESZTŐ
CD Projekt Red

MŰFAJ
RPG

MEGJELENÉS
2011

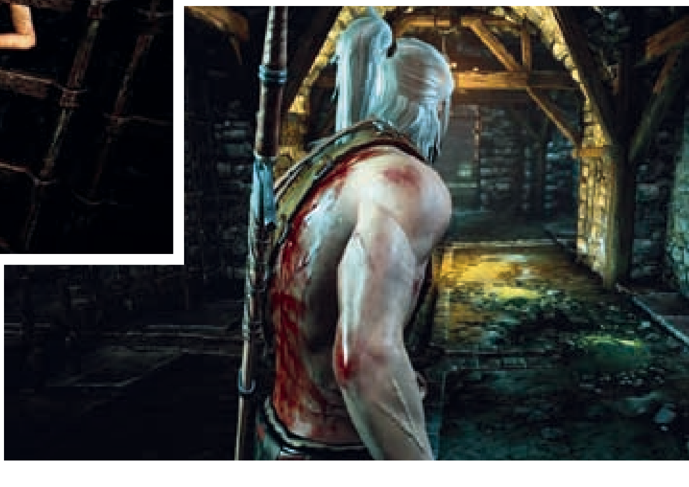
KÉSZÜLTSÉGI SZINT
70%

STÍLUSMINTA

The Witcher
2007 (CD PROJEKT)

Fallout II
1998 (INTERPLAY)

A zárt terek is változatosak lesznek, mert nem mindegy, hogy börtön vagy medence



Sokat javult a karakterek mimikája és mozgása, és ezúttal a főellenfelek poligonjain sem spórol a CDP

„FÉNYESEBB A LÁNCNÁL A KARD..."

A The Witcher egyik legélvezetesebb része a remek harcrendszer volt, amit a folytatásban igyekeznek tovább tökéletesíteni. Az ökölharc visszatér, ezúttal viszont lehetőségünk lesz életben hagyni áldozatainkat, lévén nem gyilkosok, hanem becsületes harcosok vagyunk. Sajnos a fegyverhasználatból sokat nem mutattak meg, illetve de, csak épp minden percben elmondták, hogy még dolgoznak rajta, s hogy ez messze nem a végleges verzió. Akárhogy is, annyit leszűrhettünk, hogy maradnak a teljesen valós idejű csaták, valamint az is biztos, hogy valamennyien elfogadnánk a srácok által használt fejlesztői kardot. Érdekesség, hogy a The Witcher 2 a hordozható eszközökkel kapcsolatban is újít, hisz most már a pajzsunkat, felszerelésünket is mi magunk szereljük össze. Vagyis akárcsak a legtöbb keményvonalas szerepjátékban, itt is farmolni, gyűjtögetni kell, amennyiben olyan holmit akarunk összerakni, ami minden korábbi cuccunkat felülmúlja. Mi tagadás, szükség is lesz a védelemre, mert a játék az előző részben látottaknál sokkal grandiózusabb harcokat is bemutat majd. A fejlesztők szerint három komoly csatajelenet lesz az Assassins of Kingsben, ám míg el nem indítottak egyet, mindenki valami kamuháborúra számított, tőlünk messze szöszmötölő sprite-okkal és festett hátterekkel. Ezzel szemben amit láttunk, minden képzeletet felülmúlt. Geralt több száz katona között rohangált egy óriási, be nem látható pályán, és a motor meg se röccent. Döbbenetes. Hasonlóan durvára sikerült az a bossharc is, amit a bemutató végére időzítettek lengyel barátaink. A démoni hadsereg parancsnoka egy jó hat méter magas, lángoló alak volt, égő farakással a feje helyén. Már első pillantásra nyilvánvalóvá vált, hogy Geralt nem teázni fog vele, az összecsapás során viszont annyiféle mozdulatot és taktikát vetett be a fenevad, hogy witcher legyen a talpán, aki állja ellene a sarat. Íjászok, óriási szablya és egy tornádó, amivé a parancsnok akkor változik, ha felidegesítjük... Nem semmi felhozatal, annyi szent, s ha a többi főellenfél csak feleilyen izgalmasnak fog tűnni, már elégedettek leszünk.

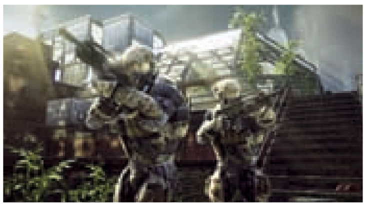
WITCHER A MOBILODON

2008-ban jelent meg a The Witcher: Versus, ami egy Flash alapú, ingyenes játék. Stílusát tekintve egy különc verekedős programról van szó, melyben három kaszt egyikeként (witcher, varázslónő, rémsáska) hívhatunk ki más játékosokat. Az ötlet meglehetősen nagy sikert aratott, a Versust máig ezrek játsszák teljes erőbedobással, így nem csoda, hogy a kiadó újabb változatot ígért belőle az The Witcher 2 érkezésére. A következő verzió már nemcsak interneten, hanem iPhone-on is hódít majd, sőt, Facebook alkalmazásként is futtatható lesz.

A WITCHER 2 ÚJ MOTORJA LÁTTÁN MÁR BIZTOS, HOGY NEM ÜRES PR-DUMA A SOK FEJLESZTÉS

ÚJ KORSZAK

Bár már korábban is említettem, hogy jól néz ki a The Witcher 2, azt hiszem, nem árt kicsit kitérni a témára, mert az, amit a CD Projekt TSOOD engine-je megjelenít, nem intézhető el egyetlen mondattal. A karakterek részletessége bámulatos, és a mimikájuk sem olyan fapados, mint az első részben volt. A bemutatón egy börtönszökést nézhettünk végig, azaz szűk beltérből nyomultunk a nyitott külső terek felé, hogy a fejlesztők bemutathassák, mennyi mindent mutat egyetlen küldetés a The Witcher 2-ben. Az időközben megmentett úri hölgy fedetlen keblei bebizonyították, hogy az első rész pikantériája a folytatásban is helyet kap, a látványosan felrobbanó hordók pedig a tűz hihetetlenül reális megjelenítését hivatottak az orrunk alá dörgölni. Mindez azonban semmi volt ahhoz a pillanathoz képest, amikor Geralt kiért a szabadba. Se töltőképernyő, se zárt ajtó nem állta hősünk útját, s a hatalmas külső helyszín szinte beteges részletességgel tárult a szemünk elé. Ráadásul a srácok esküdtek rá, hogy a háttérben látható hegyek és vártornyok meglátogathatók lesznek, azaz akárcsak a csatajelenet, ez sem csalás. Sajnos azt még nem tudjuk, hogy mindezen látvány megjelenítéséhez milyen konfigurációra lesz szükség, de a még erősen béta állapotú játék sem akadt meg egy pillanatra sem, kellemes optimalizációt ígérve a tavaszi megjelenésre. Igen, tavasz, addig kell ugyanis várnunk a The Witcher 2: Assassins of Kingsre. Különös, de a konzolos változatokból egy képet sem mutattak eddig, holott a játék hivatalosan Xbox 360-ra és PS3-ra is meg fog jelenni. Reméljük, nem a portok gyenge minősége miatt rejtegetik a többi verziót, kár lenne a gyenge konzolátiratokért.



Crysis 2

[ÍRTA **MIGUEL**] **Pár hónappal ezelőtt már kaptunk egy kis ízelítőt a jövő tavasszal esedékes gépizzasztásból, de akkor még csak nézhettük, ahogy mások játszanak vele.**

A Crysis 2 ezúttal kipróbálható változatban állt az újságírók rendelkezésére, legalábbis ami a multiplayer részt illeti. Az hamar kiderült, hogy a többjátékos mód nem csak mintegy mellékesen kerül majd a lemezre, az EA 70 fejlesztőt állított rá a hat különböző játékmód elkészítésére. Ebből mi most egyet próbálhattunk ki, az alap death matchet, ahol a cél az volt, hogy minél több embert szedjünk le az ellenfél csapatából. A pálya elrendezése szerencsére ennél jóval rendhagyóbb volt: az Impacton két egymásba dőlt felhőkarcoló emeletein, teraszán és szobáiban lőhettük egymást. Jól eltalált, hangulatos térkép, a készítők elmondása alapján a többi, New York-i helyszín is legalább ilyen különleges lesz. Persze némi függőleges kiterjedés még nem tesz különlegessé egy játékot sem, de szerencsére a multiban nemcsak megkapjuk a Nanosuit 2.0-t (a jóval egyszerűbb, körmenü nélküli kapcsolgatással), de a saját ízlésünknek és (játék)stílusunknak megfelelően alakíthatjuk át a páncél képességeit A kísérletezést 5 előre kialakított és öt szabadon módosítható kombó teszi könnyebbé, az egyes lehetőségeket pedig úgy kapjuk meg, ahogy egyre magasabbra lépdelünk a 80 fokos ranglétrán. A konkrét számoknál maradva 20 különböző páncélfejlesztés (ezek mindegyike három fokozatban durvítható), 140 előre meghatározott kihívás (x darab fejlövés, y darab puszta kezes gyilkolás stb), húsznál is több fegyver és 250 dögcédula vár az igazán kitartókra. Maga a játékélmény nagyon folyamatos, nagyon intuitív, és ami a legfontosabb, kifejezetten élvezetes – bár nem félünk attól, hogy az egyjátékos kampány csalódást okoz majd, azért jó tudni, hogy a multiért önmagában megéri majd megvenni a Crysis 2-t.

ADATOK

KIADÓ
Electronic Arts

FEJLESZTŐ
Crytek

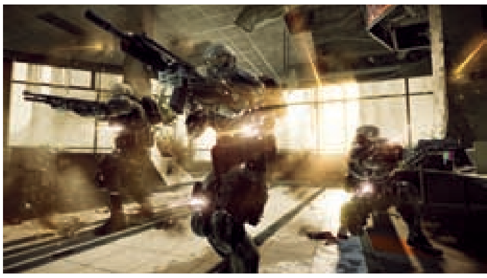
MŰFAJ
FPS

MEGJELENÉS
2011. 03. 22.

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
70%

STÍLUSMINTA

Crysis
2007 (EA)



Bulletstorm

[ÍRTA **MIGUEL**] **Eddig háromszor láttuk, de valahogy mindig vegyes érzelmek maradtak bennünk a játékkal kapcsolatban. Most végre megvolt az első önálló gyilkolás.**

Ahogy azt sejteni lehetett, a Bulletstorm nem azoknak tetszik majd, akik nézik, hanem akik játszhatnak is vele. Türelmetlenül vártuk, hogy a People Can Fly-os srácok végre elmondják, amit szerintük tudnunk kell a programról, és végül eljött a nagy pillanat: kezünkbe kaptuk a kontrollereket, és (ki Xboxos, ki PC-s változaton) nekiláttunk a közelmúlt legelborultabb kombinációinak összeállításához. Nem is tudom, talán tíz másodperc is eltelt az első, „heh, nézdmár"-ig: a lézerlasszóval magunkhoz rántott, majd a levegőben tökön lőtt ellenfelet ugyanis csak valami hasonló mondat közben lehet hatalmas, tüskés kaktuszokra feltűzni egy jól irányzott rúgással. Aztán, ahogy az már csak lenni szokott, nekiláttunk versenyezni, hogy ki tud több és nagyobb ökörséget összehozni a játékban csak az ágyútöltelék szerepét betöltő ellenséges katonák segítségével. Volt olyan, hogy simán beértük a nemi szervek és a fejek szétlövésével, de az artisztikus hajlamunk hamar előtört, így egyre-másra halmoztuk az olyan eseteket, amikor már talán meg is sajnáltuk szerencsétlen bolygólakókat (például valakit magadhoz rántani csak azért, hogy néhány beélesített gránát ráaggatása után visszarúgd a haverjai közé, igazán nagy szemétség). Közben persze azért volt idő rácsodálkozni, hogy mennyire dögös a buja növényzetet a lepusztult emberi civilizációval párosító látvány, és nemegyszer hangosan felröhögtünk a Duke Nukem óta először viccesre sikerült beszólásokon. Vannak persze részletek, amin azért még van csiszolandó és reszelendő felület, de a Bulletstormmal a PCF csapata minden bizonnyal sikert arat majd. A játék egy percig nem veszi magát komolyan, a fókusz folyamatosan az akción és a pörgésen van, ha meg is állunk majd egy-egy pillanatra, az csak azért lesz, hogy elakadjon a lélegzetünk a következő feladat nagyságát (értsd: 20 emeletes szörny) látva.

ADATOK

KIADÓ
Electronic Arts

FEJLESZTŐ
People Can Fly

MŰFAJ
FPS

MEGJELENÉS
2011. 02. 22.

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
80%

STÍLUSMINTA

Duke Nukem 3D
1996 (TAKE-TWO)

INTERJÚ AZ ÚJ MEDAL OF HONOR PRODUCERÉVEL

Halálpontos röppályák

[ÍRTA **MIGUEL**] **Bár már többször volt szerencsém látni a készülőfélben lévő Medal of Honort, még mindig nem szoktam meg, hogy Greg Goodrich, a játék producere langaléta testalkatával és hosszú szakállával szakasztott úgy fest, mint a játék poszterein szereplő keménykötésű Tier 1 Operator. A közelmúltban többször próbáltuk öt perc erejéig a mikrofon előtt tartani, most végre ez is sikerült.**

Nem teljesen példa nélküli, de azért érdekes, hogy egy játékot két fejlesztőcsapat is készít. Van ennek valami különleges apropója a MoH kapcsán azon túl, hogy a DICE neve egyenlő a jó multival?
A döntés célja az volt, hogy az EA két legjobb csapata a legtöbbet tudja kihozni magából a sorozat újraindításánál. A két team egyaránt arra koncentrálhat, amihez igazán ért, és nem kell közben a másik fél miatt izgulnia – ráadásul így a vásárlók is jobban járnak majd októberben.

A MoH két különböző motort használ majd – mennyire volt nehéz egymáshoz hangolni a két keretprogramot, illetve a végeredményt? A Frostbite-ot kellett butítani, vagy esetleg az Unreal 3 ennyire jó?
A Frostbite-ot egy picit sem kellett butítani, sőt, pont ennek az ellenkezője történt. A DICE alapból hozott mindent, ami a BF: BC2-ben működött, és ahol kellett, még javítottak is a dolgokon. Sokat javult a találatok helyének érzékelése és modellezése, a röppályák számítása is pontosabb lett, a fejlesztői környezet is egyszerűsödött, és még hosszú a lista. Összefoglalva pont olyan lesz a játék, amilyennek a rajongók látni szeretnék.

Nem sokat tudni arról, pontosan milyen járművek is lesznek a játékban, illetve hogy milyen szerepet töltenek majd be. Tankok, helikopterek és quadok már feltűntek a videókban és a bétában, de mi egyébre számíthatunk, ami eltér a többi hasonló játéktól?
Igazából sosem írtunk bevásárlólistát a járművekről, amiket használni szeretnénk, csak olyasmik kerülnek majd be, amik a történet miatt kellenek – emiatt aztán csupa olyan gép lesz, amit a Tier 1-es srácok és a Rangerek a valóságban is használnak.

Lesz bármi, amiben a PC-s változat eltér a konzolos porttól?
Ami azt illeti, igen, ugyanis egy egész csapat van, akik csak a PC-s változattal foglalkoznak. A MoH egyaránt támogatja majd az NVidia 3D-Visionjét és az ATI többmonitoros megoldását, az EyeFinityt. Ezen túlmenően persze most is jóval részletesebb és jobban skálázható grafikai beállításokra, fejlettebb árnyékábrázolásra és látványelemekre számíthat majd mindenki, aki PC-n kapcsolódik be a kalandba.

ADATOK

KIADÓ
Electronic Arts

FEJLESZTŐ
EA LA / EA DICE

MŰFAJ
FPS

MEGJELENÉS
2010. 10. 15.

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
90%

STÍLUSMINTA

CoD: Modern Warfare 2
2009 (ACTIVISION)

Battlefield: Bad Company 2
2009 (EA)

GREG GOODRICH
Akár egy Tier 1 operátor

Sokan mondják, hogy bele se szagoltak a BF: BC2 egyjátékos részébe, mert csak a multi érdekelte őket, vagy szívesen játszották volna kooperatív módban a kampányt. Lehet, hogy az egyjátékos kampány szépen lassan kimegy a divatból?
A cél az, hogy az emberek az érme mindkét oldalát megkapják, ráadásul a lehető legjobb tálalásban – ezért is alkalmazunk mi két csapatot. Persze a vásárlót nem érdekli, hogy hányan dolgoztak a programon, nekik az a fontos, hogy a lemezen lévő játék minden szempontból teljes legyen, különösen akkor, ha ez a játék egy FPS. Ha ebben a műfajban nem tudod hozni az elvárt minőséget, jobb, ha bele sem vágsz a készítésbe, hiszen a játékiparban talán itt a legélesebb a verseny, a fejlesztők itt értik a legjobban a szakmájukat.

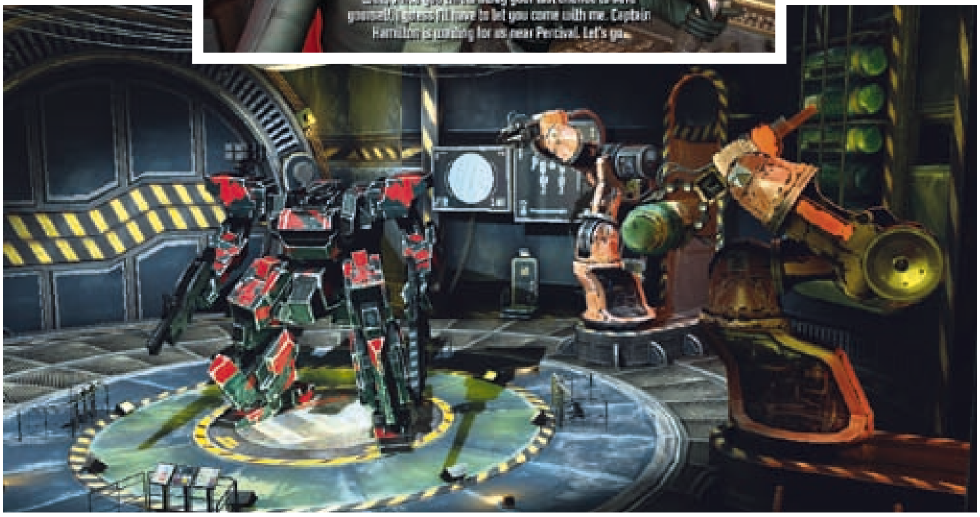
Nagyon úgy tűnik, hogy a 3D és a mozgásérzékelés lesz az ipar legújabb iránya. Gondolod, hogy az FPS-ek úgy általában használják majd ezeket az újdonságokat?
Ahogy mondtam, a 3D-s aktualitásokat már most is támogatjuk, de úgy általában véve nem igazán merném megjósolni, hogy mennyire épülnek majd be ezek a dolgok a közeljövőben. Megnéztük a Move-ot, de valahogy nem elég jók a lehetőségek ahhoz, hogy a játékba is beépítsük őket. Ha ezek az eszközök felfejlődnek egy olyan szintre, ahol már olyan szinten segítik a történetmesélést, hogy az drasztikus változást hoz a játékmenetben is, akkor persze, biztos mindenhol alkalmazzuk majd őket. Mint minden más technikai újításnak, ezeknek is csak egy nagy áttörés kell, hogy az emberek másnaptól már élni se bírjanak nélkülük.

Front Mission Evolved

[ÍRTA **BATE**] **Igen rég találkozhattunk utoljára irányítható Mechekkel a monitorjainkon, így beérjük kevesebbel is, ha végre érkezik egy.**

A Front Mission széria nem egy mai csirke, hosszú évek óta futó sorozat különböző konzolokon, főleg Playstationön, műfaját tekintve egy hatalmas robotokkal operáló, körökre osztott stratégia, amin 2010-ben egy hatalmasat csavart a kiadó Square Enix és a fejlesztő Double Helix stúdió. Az Evolved taggal kibővített Front Mission több ponton is szakít a hagyományokkal, ugyanis immáron TPS lövöldözés képében tér vissza, és az Xbox 360-as és PS3-as verzió mellett PC-s kiadással is találkozhatunk, ami mindenképpen pozitív fejlemény, főleg ha azt nézzük, hogy jó rég nem találkozhattunk már hasonló játékkal a kedvenc platformunkon. Na persze nem kell számítani semmi eget rengetőre, egy viszonylag egyszerű shoot'em uppal van dolgunk, ahol egy méretes robotot irányítva kell megtisztítanunk a pályákat az ellenséges elemektől. Főhősünk egy wanzer prototípussal csöppen bele a jövőbeli New Yorkot ért váratlan támadásba, és többfunkciós gépével természetesen azonnal felveszi a harcot a hívatlan vendégekkel szemben. A leginkább egy Gundam páncélra hajazó wanzerünk fel van szerelve golyószóróval, képes meele-támadásokat bevinni, rakétákat is eregethet, képes ugrani, illetve egy rövid ideg a levegőben lebegni, továbbá van egy sikló funkciója, amivel gyorsabban közlekedhetünk, illetve ennek segítségével könyebben kerülhetjük ki az ellenséges rakétákat és egyéb felénk küldött halálos jóságokat. A kipróbálható verzióban lineáris, már-már alagútszerű pályákon kellett manővereznünk, és az ellenfelek likvidálása sem okozott különösebb problémát, de persze ez nem jelenti azt, hogy a program későbbi szakaszában nem fogunk nagyobb területekkel és komolyabb kihívásokkal találkozni. Ami mindenképpen említést érdemel, hogy a teljesített pályákat követően a „garázsba" jutunk, ahol természetesen kedvünkre alakítgathatjuk a gépünket. A teljesen szabvány testreszabhatóság (színek és egyebek) mellett természetesen válogathatunk a fegyverek és egyéb extrák között is, miközben figyelnünk kell arra is, hogy ne pakoljunk túl sok súlyt a halálosztó masinánkra. A játék grafikailag nem mutat semmi kimagaslót, a játékélmény sem hordoz forradalmat nagy újdonságokkal, ennek ellenére kellemesen el lehet szórakozni vele, ami az ilyen Meches programoktól mentes időszakokban nem kis fegyvertény. Következő számunkra talán már a végleges verziót is sikerül beszerezni, így hamarosan a végső értékelésünket is elolvashatjátok a Front Mission Evolvedról.

Természetesen a lövöldözés mellé történet is dukál, már ha egyáltalán izgat ez valakit...



ADATOK

KIADÓ
Square Enix

FEJLESZTŐ
Double Helix

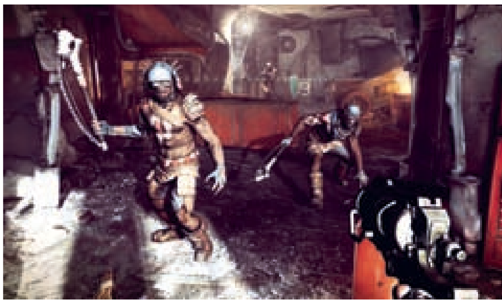
MŰFAJ
sci-fi TPS

MEGJELENÉS
2010 szept. 28.

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
99%

STÍLUSMINTA

MechWarrior 3
1999 (ATARI)



Tagadhatatlan a Borderlands és a Fallout 3 hatása a játékra, bár az id már azelőtt ezzel a koncepcióval dolgozott, hogy e két játékot bejelentették volna

Rage

[ÍRTA **JOHNBART**] **Az id játékát tavaly még az Electronic Arts színeiben néztük meg, idén azonban a Bethesda standján mutattak belőle részleteket – nagyon úgy tűnik, a játéknak jót tett a tulajdonosváltás.**

ADATOK

KIADÓ
Bethesda

FEJLESZTŐ
id Software

MŰFAJ
FPS

MEGJELENÉS
2011. 09. 15.

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
65%

STÍLUSMINTA

Borderlands
2009 (2K)

Fallout 3
2008 (BETHESDA)

Hatalmas erőkkel vonult Kölnbe a Bethesda, a cég az összes húzónevét bemutatta a kiállításon, dacára azonban az ütős felhozatalnak (Brink, New Vegas, Demon's Forge), a legtöbben egyértelműen az „adu ászra", az id autós-apokaliptikus-lövöldözős RAGE-ére voltak kíváncsiak. Carmackék szerencsére nem is okoztak csalódást – az érdeklődőknek egy cirka 20 perces bemutatóval kedveskedtek, mely új címük majd' minden szegletébe betekintést nyújtott.

Autós akciójátékhoz hűen a demó egy visszafogott kis lövöldözéssel vette kezdetét: a történet elején lezajló hent során a hangsúly a tökéletesen elegyített járműves és gyalogos akción volt, mely a jelek szerint ugyanannyira lesz könnyen kezelhető, mint eszelősen látványos. A játék vezető dizájnere laza eleganciával váltott a meglovagolt buggy kormánya és a rakétavető között, legázolva vagy épp darabokra robbantva a konkurenciát – mindezt (FPS-ekhez és sandbox játékokhoz képest is) brutális vizuális tálalás mellett, a RAGE technikai aspektusai tehát biztos nem fognak dühbe gurítani minket. A hentet pár perccel később egy jóval nyugisabb rész követte: a központi szerepet játszó, számtalan bejárható település egyikét vehettük szemügyre, annak minden szabadidős tevékenységével egyetemben. A fő- és mellékküldetések mellett a városőri és autóversenyzői karrier is terítékre került, előbbi esetben egy tower-defense típusú minijátékra kell gondolni (azaz a település falain lődözve kell kinnmaradásra bírni a befelé iparkodó gaz martalócokat), utóbbi során pedig – nem meglepő módon – Jason Stathamet megszégyenítve válhatunk a fair play-t hírből sem ismerő versenyringek urává. Bármit is tegyünk, amíg a város érdekében cselekszünk, a lakók akcióinkat megfelelően honorálják – a megszerzett lét helyben költhetjük el, fegyverekre vagy autónk tuningolására. Előmenetelünket igazából ez jelzi, a RAGE-ben fellelhető verdák ugyanis három osztályba tagozódnak, melyek tagjai és a hozzájuk tartozó tuningalkatrészek (páncélzat, fegyverek, motor stb.) fokozatosan nyílnak meg előttünk. A belépőszintű buggyk így igazából csak utazásra és gyors gázolásra jók, a keményebb harc a második osztály off-road járgányaival kezdődik, az igazi rendrakás azonban a felsőkategória mobil halálosztóinak privilégiuma. A kisvárosi lét után a horrorvonulat került terítékre: igazi old-school FPS-darálás következett a mutánsvonulattal a főszerepben. A rusnyaságok gyorsan, halálosan mozogtak, meglehetősen szívósak (bár a közelről leadott sörétekre mind allergiásak voltak), és persze átkozottul sokat sebeztek – leginkább a Doom 3 impjeivel vívott csatákra hasonlított eme szegmens. Kevésbé intelligens ellenfeleink ugyanakkor a demó fináléjában is jelentős szerepet játszottak: a Mad Max-szerű, sivatagos világtól élesen eltérő Dead City igazi posztapokaliptikus utcaharcot kínált, mely a játékost, pár aknavetővel szerelt rondaságot és egy Godzillát megszégyenítő, tömbház méretű szörnyet foglalt magába – természetesen utóbbi felbukkanásával ért zavaróan hirtelen véget a bemutató.

Úgy tűnik tehát, hogy az id ismét megcsinálja – bár a RAGE a szabadon felvehető fő- és mellékküldetéseivel, valamint megjelenésében továbbra is egyértelműen a Falloutra és a Borderlandsre hajaz (bár állítólag a játék második felében lesz egy igen éles váltás a képi világban), játékmenetében ez irányú plagizálásra ne számítsunk: kőkemény és adreanlindús sandbox akciójáték jön a csapattól elvárható minőségben. Hejj, de messze még az a jövő szeptember...

Lesz, hogy az ellenfelek alig egy hajításnyira állnak majd meg tőlünk

NINTENDO 3DS

A JÖVŐ ELKEZDŐDÖTT

[ÍRTA **MIGUEL**]

A JAPÁNOK ANNYIVAL ELŐTTÜNK JÁRNAK, HOGY HA LESZ EGY KIS IDEJÜK, ELFOGLALJÁK A FÖLDET. SZERENCSÉRE MOSTANÁBAN LEKÖTI ŐKET A SZÓRAKOZTATÓ-IPARI FORRADALMAK GYÁRTÁSA.

A kézikonzolok világa úgy általában nem olyan dolog, ami előrébb görgeti a szórakoztatóipar kerekét. Persze, egy hordozható eszköz jó módszer arra, hogy a gyártók újabb és újabb, a helyi valutával feliratozott kis papírfecniket varázsoljanak elő a megszállott (vagy éppen kevésbé elszánt) játékosok pénztárcájából, de azért ritkán emlegetik őket úgy, mint fontos technológiai mérföldköveket. Na, ennek megfelelő unottsággal és kétkedéssel az arcunkon tettünk eleget a Nintendo meghívásának. Persze, 3DS, ami tudja a három dimenziót, minket senki ne nézzen madárnak, valami kétpálcás, vásári bóvli lesz ez, amitől hányingert kapunk meg fejfájást. Életemben talán akkor tévedtem ekkorát utoljára, mikor ötévesen azt hittem, hogy a főzéshez használt olajat is a százhalombattai kőolaj-finomítóban állítják elő.

IDEJE MEGSZABADULNI AZ ELŐÍTÉLETEKTŐL – A 3DS-T EGYSZERŰEN NEM SZABAD KIHAGYNI!

EGY MÁSIK VILÁG

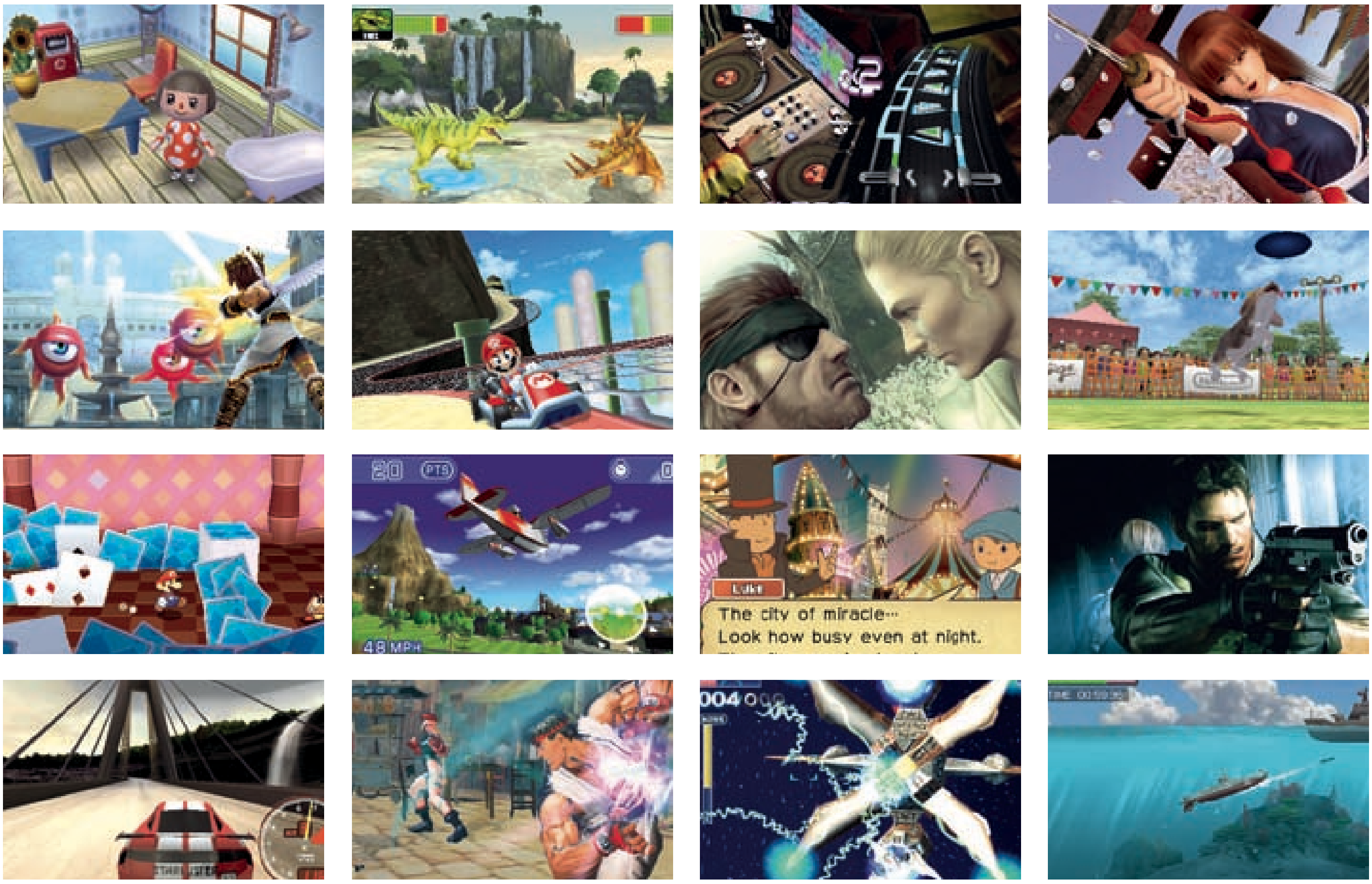
Igazából sajnálom, hogy nem készültek fotók az átmenetről, ahogy az unott, „mi-már-láttunk-mindent" ábrázatot felváltotta az elképedés, ahogy egy pillanat alatt felismertük a kis bigyó zsenialitását, no meg azt, mekkora hatása lesz ennek a játék-, sőt, a szórakoztatóiparra. De ne szaladjunk előre, elmondom inkább, mit láttunk (mert sajnos a fölöttébb maradi, kétdimenziós újságunk hasábjain nincs jobb módszer, mint leírni a látványt). Bemelegítésnek egy olyan demót futtató 3DS-t nyomtak a kezünkbe, ami a technológia lehetőségeit mutatta be – elsőre nem is igazán értettem, mit kell nézni, de csak egy pillanat műve volt, hogy az agyam pontosan mutassa, amit a szemeim látnak. A képnek mélysége volt, a tárgyaknak tere, a térnek érzete, gömbök és kockák lebegtek a kijelző előtt és mögött – viszlát, jelen, helló, jövő. A következő képen már Mario volt, a maga megszokott képi világával, de egy óvatos pöccintés az iránygombokat felváltó analóg karon, és máris azt néztem, mi van a levegőben lógó kérdőjeles doboz mögött. Egymás után jöttek a megszokott Nintendo-világok a szokatlan plusz dimenzióval, én meg közben csak azt mondogattam magamban, hogy nem hiszem el, amit látok. Tudom, hogy működik, tudom, hogy a szemem és az agyam koordinációjából születő izét, amit látásnak hívunk, könnyebb átverni, mint a turistákat az „itt a pirossal" a Halászbástyán, de valahogy akkor is hihetetlen volt. Ráadásul nem a megszokott, (mondjuk ki) gagyi DS-szintű minőségben sorjázták a meglepetések, nem recék és sorják adta élek és elemek között jött ki a bogár, a fűszál meg a gokart a képernyőből, hanem úgy, mintha a PS2 legszebb pillanatait szedték volna csokorba a demó kedvéért a japánok. Eddig álltam, mert hirtelen történt minden, de pár perc után kértem egy helyet a kanapén, mert ehhez ülni kell – se szemüveg, se több százezres tévé, csak a meztelen varázslat.

AZ IGAZI MARIO

„Itt van Charles Martinet, Mario hangja, akartok vele találkozni?" Mi az hogy, válaszoltuk, és a következő pillanatban már vigyorogva beszélgettünk a hatalmasra nőtt vidám palival. Kiderült: csak egy hajszálon múlt, hogy az ő hangját halljuk a játékokban, ugyanis semmi kedve sem volt elmenni a válogatásra, aztán mikor odaért, a stáb már össze is pakolt. Szerencsére mégis adtak neki egy lehetőséget...

NEM MARAD EGYEDÜL

A Nintendo az elmúlt öt évben sportot űz abból, hogy állva hagyja a vetélytársait: a Wii (és a forradalmi irányítás) piacra dobásával egy csapásra megoldották a kazuár rétegek bevonását – ez a bravúr a teljesen más irányból közelítő Sonynak és Microsoftnak saját erőből (tehát nem a ritmusjátékok farvizén) csak manapság kezd összejönni. Most, hogy a két utóbbi cég végre felnőtt ahhoz, hogy méltó ellenfelet állítson a mozgásérzékelésnek, a Nintendo kedélyes mosollyal csak annyit mond: kit érdekel a forradalmi kontroller, mi azt már megcsináltuk – a 3D a jövő. Szerencsére azért látszik az is, hogy a japánok tanulnak az előző találmány környékén elkövetett hibákból, és már a megjelenéskor zseniális játékok lesznek elérhetők a platformra. Persze ez az egész nézőpont kérdése, hiszen bár a Wii-t mindenki azzal támadja, hogy nincs elég normális játék rá, illetve ami van, az grafikailag valahol a gagyi és a közepesen stílusos között lavírozik, a számok mást mondanak: a platform húzónevei között nem ritka az 5, 10 vagy akár 20 milliós eladásokkal büszkélkedő cím. Lényeg a lényeg: most nem lesz hiba abban, mit dugjunk majd



Nemcsak a hardver képességei meggyőzőek, de a játékfelhozatal is becsületes: a fenti tizenhat játék csak egy kis részlet abból a választékból, ami a jövő tavasszal esedékes megjelenés pillanatától kezdve a játékosok rendelkezésére áll. A Nintendo saját szériái mellett olyan nagy címek is megjelennek, mint a Street Fighter, a Resident Evil vagy a Metal Gear Solid

a memóriakártyának kialakított lukba (lásd a fenti ízelítőt), már csak azért sem, mert a kompatibilitás problémáját a fejlesztők egyetlen zseniális húzással oldották meg. A képeken is látszik, hogy a gép oldalán van egy csúszka, amivel a Nintendo képviselői szerint alapesetben a 3D mélységét állíthatjuk, valójában pedig csak arról van szó, hogy a két különböző, de egy kijelzőn vetített kép egymáshoz viszonyított helyzetét lehet finomítani egy nem túl széles spektrumon a használó szemtengely-ferdülete, látáskárosodása vagy szemeinek aktuális fáradtsága szerint. Azonban ha elegünk van a jövőből, egyszerűen ki is kapcsolhatjuk a harmadik dimenziót, és ez nagy ötlet, hiszen így az eddig kiadott, kismillió DS-játék az új géppel is használható marad. Persze ez legyen a legnagyobb probléma, amikor olyan szintű programokra kell készülnünk, mint a Metal Gear Solid 3. Sajnos ennek játszható verzióját pont nem láttuk, csak egy olyan részletét, ahol a karaktert vagy az eseményeket nem, de a kamerát nagyon is irányíthattuk, és a hatás így sem maradt el. A képünkbe röppenő bogárfelhők, a valódi sűrűséget mutató dzsungel, az érzékelhetően háromdimenziós tereptárgyak mind-mind szédületesen mutattak, és nemcsak a platform eddigi standardjai szerint. Játszottunk még a Nintendogszal (a kutya épp csak nem nyalt minket képen), láttuk a Resident Evil: Revelationst (pont egy dimenzióval ijesztőbb), repkedtünk picit a PilotWings Resorttal (ami a Wii-s Sports Resort plusz egy tengellyel megtoldott, kicsinyített mása), sőt, egy 3D-sített filmbemutatót is láttunk, a Legend of the Guardians című animációs csodát – na, ez az utolsó volt az egyetlen elem, amin azért még nem árt reszelni kicsit (persze kit érdekel, ha nem tudunk majd háromdimenziós filmeket nézni a kézikonzolunkon).

KIÜTÉSSEL GYŐZ

Ha belegondolunk, egyszerre ironikus és zseniális, hogy amit már hosszú évek óta erősen hónaljszagúan nyomat a PC-s, a tévés és a mozis iparág, az a Nintendónak egy kézikonzollal sikerül majd – itt van ugyanis az a szerkezet, ami a hétköznapi ember számára is elérhető luxussá, hétköznapi csodává teszi a 3D-t. Nem kell hiperdrága tévé, amire csak esetlegesen érkezik tartalom; nincs szükség felsőkategóriás hardverekre, illetve az ezek használatához szükséges tapasztalatra; nem kell szemüveg, nem kell semmi. Ráadásul a cikkben csak azt feszegettük, mi történik, ha bekapcsoljuk a térbeli játékot, pedig a méreteiben a korábbi DS-eket idéző készülék rejt még pár csodát: például az eddiginél négyszer nagyobb felbontású kijelzőt, giroszkópot a mozgás és a sebesség érzékeléséhez, vagy speciális kamerapárt a 3D-s felvételek készítéséhez (ez felbontásában amúgy kétszer jobb a Microsoft Kinectjébe szerelt eszközhöz képest). Hazánkban érthetetlen módon hatalmas az ellenállás a konzolokkal szemben, de most az egyszer tegyük félre az előítéleteinket, és bár messze még az újév, fogadjuk meg: jövő tavasszal, mikor piacra dobják a Nintendo 3DS-t, menjünk el a legközelebbi plázába vagy elektronikai üzletbe, és vessünk egy pillantást rá. Kristálygömb az, vagy a játékvilág tenyere – ott van benne minden kicsiben, amit az ipar jövője tartogat.

A SÖTÉT LOVAG VISSZATÉR KÖZÉNK

BATMAN ARKHAM CITY

ALIG EGY ÉVE, HOGY A DENEVÉREMBER KÉPÉBEN RENDET TETTÜNK AZ ARKHAM ELMEGYÓGYINTÉZET FALAI KÖZÖTT, MÁRIS ITT A FOLYTATÁS HÍRE, AMI A MÁSODIK EPIZÓDOK JÓ HAGYOMÁNYAIHOZ HÍVEN MÉG NAGYOBB, MÉG BRUTÁLISABB ÉS MÉG, MÉG, MÉG... A ROCKSTEADY-FÉLE BATMAN: ARKHAM ASYLUM NEM VÉLETLENÜL LETT 2009-BEN AZ ÉV JÁTÉKA, ÉS HA ELOLVASSÁTOK CIKKÜNKET, AKKOR ABBAN IS BIZTOSAK LEHETTEK, HOGY A FOLYTATÁSBAN SEM KELL MAJD CSALÓDNUNK.

Egy éve úgy zárult a történetünk, hogy a hősies helytállásunknak köszönhetően sikerült gátat vetnünk Joker mesterkedéseinek, és mind az Arkham intézet, mind Gotham City megmenekült a pusztulástól. A babérokat persze ezúttal sem a Sötét Lovag aratta le, hanem az elmegyógyintézet (mentális állapotát tekintve szintén nem százas) igazgatója, Quincy Sharp, aki a frissen szerzett népszerűségét arra használta, hogy megkaparintsa Gotham City polgármesteri címét. A terv sikeres kivitelezését követően az egykori igazgató azonnal grandiózus terv kivitelezésébe fogott: felvásárolta a város nyomornegyedének egy részét, falat húzatott köré, és az egykori elmegyógyintézet minden lakóját ide szállíttatta. Ezzel a lépéssel született meg Arkham City, ahol csakis bűnözők él(het)nek, még rendőr sem teheti be a lábát az új „intézet” területére. A falakat a Tyger nevű zsoldoscég emberei vigyázzák, és a bűnözők „városában” csupán egyetlen szabály van érvényben: ha szökni próbálsz, meghalsz.

HÁTSÓ SZÁNDÉKOK

Köpönyeges hősünk persze nem nézi jó szemmel a történéseket, a projekt több szempontból is gyanús lehet mindannyiunk számára. Akik 100%-ra teljesítették az Arkham Asylumot, azok szembesülhettek azzal, hogy Quincy Sharp maga is egy skizofrén alak, és a helyzetet tovább súlyosbítja, hogy a polgármesterré választatott őrült utódjául Hugo Strange-et nevezteti ki Arkham City élére. Ha jártasak vagytok a Batman univerzumban, akkor ez a név ismerősen csenghet számotokra, hiszen a Denevérember egyik legveszélyesebb ellenfeléről van szó, egy kattant pszichiáterről, akinek a Sötét Lovag lett a mániája, annyira, hogy számtalanszor megpróbálta átvenni a Denevérember helyét, sőt, arra is rájött, hogy Bruce Wayne bújik meg a zord maszk mögött. A két úriember „szövetsége” tehát nem véletlenül aggasztja hősünket, aki folyamatosan szemmel tartja az őrültek számára elkerített területet, hogy az első gyanús jelre a mentálisan torzult bűnözők közé vethesse magát.

ADATOK

KIADÓ
Warner Bros.

FEJLESZTŐ
Rocksteady

MŰFAJ
Akció

MEGJELENÉS
2011. ősz

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
65%

STÍLUSMINTA

Batman: Arkham Asylum
2009 (EIDOS)

Assassin's Creed 2
2009 (UBISOFT)

BANDAHÁBORÚ

Arkham City persze nemcsak a hétköznapi őrülteket fogadja magába, de számos szuperbűnöző is ezen a helyen került „elszállásolásra”, s odabenn nem is nagyon tétlenkedtek a fiúk/lányok, ugyanis a városrészt felosztották egymás között, tehát Arkham City egyes területeit az egyes elmeháborodott gonoszok (Zsasz, Rébusz stb.) csatlósai uralják. Ezen leosztott „játszótérre” kerül be Harvey Dent, azaz Kétarc, aki attól való félelmében, hogy a többiek kicsinálják, egy meglehetősen sajátos tervet eszel ki. Elkapja a besúgónak tartott Macskanőt, s abban bízva, hogy ezzel kivívja a többiek tiszteletét, megszervezi a hölgyemény kivégzését. Ez az a pont, ahol a Denevérember már nem nézheti tétlenül az események ilyen irányú alakulását, és beveti magát az őrült forgatagba, hogy megmentse a nőt, akivel meglehetősen ellentmondásos „kapcsolatot” ápol. Mindez persze még csak a nyitó konfliktus, egy mentőakciónál jóval szerteágazóbb, mélyebb eseménysorozat szereplői lehetünk majd a játék során. Erre garancia a korábban már említett Hugo Strange személye, de természetesen, akárcsak az első részben, most is számos „főellenféllel” össze kell majd akasztanunk a bajuszt, mire minden kirakós a helyére kerül, és a világ legjobb detektívje kideríti, hogy pontosan milyen események zajlanak a háttérben, és pontosan ki és miért mozgatja a szálakat.

MINDEN HUGO STRANGE-RŐL...

Abban a roppant szerencsés helyzetben vagyunk idehaza, hogy a Képes Kiadó gondozásában megjelentek magyarul azok a Batman képregények, amelyek a cikkünkben is emlegetett Hugo Strange karakterére koncentrálnak. Éppen ezért – a szokásostól eltérően – e havi képregényrovatunkban nem a legfrissebb kiadványokkal foglalkozunk, hanem a korábban már megjelent Terror és a Préda című kiadványokkal. Ha szeretnétek képben lenni, semmiképp ne hagyjátok ki...

A harcrendszer marad a régi, de továbbfejlődik, jóval intenzívebbé válik, és oda kell majd figyelnünk azokra is, akik épp nem az öklüket simogatják az állunkkal. Szerencsére a közelharcban már a kütyüjeink is bevethetők lesznek

Az Arkham intézet után végre igazi városi környezetben is bevethetjük majd kedvenc Denevéremberünket…

VISSZAFOGOTT SUPERSIZE

Amiért mindenképpen dicsérni érdemes a Rocksteady fejlesztőcsapatot – azon túl, hogy elkészítették a tavalyi év legjobb játékát –, hogy az Arkham Asylumot övező hatalmas siker egyáltalán nem szállt a fejükbe, és ugyanúgy két lábbal állnak a földön, mint az előző epizód készítésének a kezdetén. Megalomániának jele sincs a fejlesztők háza táján, amit mi sem bizonyít jobban, mint hogy ugyanazt a jól kikövezett utat követik, mint a tavalyi Batman esetében. Mert miért is volt igazán lehengerlő az Arkham Asylum? Lineáris játékmenete ellenére mégis a szabadság illúzióját keltette, zseniális történettel és karakterekkel operált, egyszerre rendelkezett ütős harc- és taktikus predator rendszerrel, és nem utolsósorban kellő tisztelettel és hozzáértéssel nyúlt Batman szuperhősjáték legnagyobb rákfenéje, a totális üresség érezete nélkül. Mire is gondolunk pontosan? Végre szabadon mászkálhatunk házak között, bejárhatunk egész kerületeket, tornyokra mászhatunk fel, kihasználhatjuk hősünk kütyüit és képességeit az épületek közötti mozgás során, de mindeközben folyton körülvesz

HA CSAK EGY JÁTÉKOT VEHETNÉNK MEG 2011-BEN, AKKOR EZ LENNE AZ

karakteréhez. Ez utóbbi már az Arkham City nyitókonfliktusánál is tisztán érződik, és nagyon úgy tűnik, hogy a Rocksteady a többi elemet is képes lesz fokozni a folytatásban. Először is itt a közel háromszorosára növekedett játéktér, ami egy város bejárásának lehetőségét fogja nyújtani számunkra, méghozzá a többi majd minket az egész játékot mozgató történet. Nem ismétlődő tucatfeladatokat kell megoldanunk minden sarkon, hanem a fejlesztők (okosan) vezetik majd a kezünket, minimális de élvezhető szabadsággal, egy jól felépített keretrendszerben, ahonnan nem tudunk, de nem is akarunk

KÉTARC

Név
Harvey Dent

Tünet
Skizofrén, a jó és rossz oldal küzd benne.

Különös ismertetőjegy
Testének teljes bal oldala összeégett.

Harvey Dent egykoron Gotham City elismert államügyésze volt, Batman partnere a szervezett bűnözés elleni harcban. Egy tárgyaláson azonban savat öntöttek rá, és a sokktól a személyisége két darabra, egy jó és egy rossz oldalra szakadt. Az eset után Harvey felvette a Kétarc nevet, és minden egyes alkalommal egy pénzérmét a levegőbe dobva döntött a jó és a rossz énje között, fej vagy írás alapon.

ARKHAM CITY TÉRKÉPE

Ahogy az a térképen is jól látszik, a játéktér legalább a háromszorosára nőtt az előző részhez képest, és végre igazi Sötét Lovagként „repkedhetünk" a házak felett…

majd „kitörni”. Ahogy az Arkham Asylum egyik legnagyobb előnye a jól körülhatárolt, zárt terület volt, az Arkham Sziget, úgy a második részben is áthatolhatatlan falak közé kerülünk, ami egyáltalán nem baj, hiszen egy hatalmas, de kidolgozatlan város helyett kapunk most egy (az előzőnél jóval nagyobb) szeletet, ahol mindennek értelme és oka lesz, ezzel biztosítva számunkra ismét a lendületes és érdekfeszítő játékmenetet. De ezúttal nem csak a fő küldetésre fókuszálhatunk majd, Arkham City bejárása közben mindenféle mellékküldetésekbe ütközhetünk (általában valamelyik jelentősebb Batman-ellenfél közreműködésével), amelyeknél dönthetünk, hogy belevágunk-e a kisebb kalandokba, vagy inkább a fő-fő szálra fókuszálunk – a fejlesztők ígérete szerint persze érdemes lesz időt fordítani a felmerülő kisebb missziókra is (és mi ebben nem is kételkedünk...). Ha tehát Arkham City utcái felett közlekedve azt halljuk, hogy az egyik sarkon valahol megcsörren egy nyilvános telefon, akkor ne legyünk restek felvenni azt, ugyanis könnyen lehet, hogy egy régi „ismerősünk” jelentkezik majd be a vonal végén...

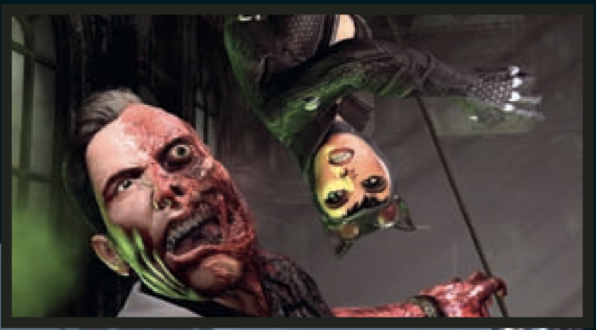
VALÓDI FOLYTATÁS

A Rocksteady valódi folytatásnak tervezi a játékot, tehát sok más játéktól eltérően Batmanként nem „lépünk vissza” egy nyeretlen kezdő szintjére, minden tárgy, amit az Arkham Asylum falai között megszereztünk, már a játék elején a rendelkezésünkre áll majd, és ezekhez szerezhetünk majd újabb és újabb kütyüket/képességeket a ránk váró kalandok során. Természetesen nemcsak a technikai felszerelésünk bővül, de a harci repertoárunk is új elemekkel gyarapszik majd. Az első részben látott egyszerű, de jól alkalmazható szisztéma nem változik, de példának okáért szinte az összes eszközünk bevethető lesz a kézitusák során is, azaz a harc hevében robbanó gélt kenhetünk az ellenfeleinkre, amit aztán a megfelelő pillanatban elsütve máris ritkíthatunk a támadóink számán. Ha pedig túlságosan eldurvulna a helyzet (avagy ha jobban szeretünk predator módban ügyködni), akkor elhajíthatunk egy füstbombát, hogy aztán a zűrzavarban felszökkenhessünk a magasba, sőt, már arra is lehetőségünk lesz, hogy két egymás mellett álló őrrel egy jó nagy „fejkoccantással” végezzünk. A repertoárunkba kerülő új kütyük közül mindenképpen érdemes kiemelni a broadcast analyzert, amivel különféle rádióadásokat foghatunk be, vagy hallgathatunk le, és ezzel nemcsak az ellenfeleink helyzetét követhetjük vissza, de a rendőrségi csatorna és Gotham hivatalos rádióadója mellett rejtett adásokat is elfoghatunk, amelyek segítségével mindenféle titkos dolgokat fedezhetünk fel. Ezenfelül hősünk már

Név Dr. Harleen Francis Quinzel

Tünet	Különös ismertetőjegy
Teljes tudathasadás...	Kislányos copfok, Joker tetoválás

Dr. Harleen Francis Quinzel eredetileg elismert pszichológus volt, aki azért érkezett az Arkham intézetbe, hogy tanulmányozza és meggyógyítsa a Joker néven ismert pszichopata bűnözőt. A kezelés végül nem várt fordulatot vett, hiszen a Jokernek sikerült teljes tudathasadást elérnie a doktornőnél, aki segített a bűnözőnek megszökni az intézetből. Ezt követően a doktornő felvette a Harley Quinn nevet, és mint Joker balkeze/szeretője vált ismertté a közvélemény előtt. Viselkedése gyerekes, akárcsak a rajongása Joker irányába, tudathasadásos pszichéje leginkább egy talpnyaló udvari bolondéra hasonlít, ahogy azt a neve is sugallja. Különös ismertetőjegye az extrém öltözködése és a kislányos copfok viselése...



Az új kütyüink egyike, a broadcast analyzer, amivel nemcsak Gotham kedvenc slágereit hallgathatjuk meg, de akár a bűnözőket is bemérhetjük vele...

Egy megfelelő helyen és időben bevetett kihallgatás máris megoldja a gyengébb rosszéletűek nyelvét…

hozzáfér a bűnügyi nyilvántartáshoz is, így bármikor be tudja azonosítani, hogy melyik bűnöző melyik főellenfélhez tartozik, s ez az opció nagyban segíthet azon, hogy az általunk kívánt bűnözőt minél hamarabb levadászhassuk (például egy visszafogott „kihallgatás” segítségével).

Az első rész egyik legpozitívabb tulajdonsága az volt, hogy Batmanre nem csupán verekedős, osonós karakterként tekintettek a fejlesztők, de kidomborították a hős nyomozós mivoltát is. Igaz ugyan, hogy sokat nem kellett töprengenünk az egyes feladatok felett, mégis hatalmas hangulatbomba volt, ahogy például az alkoholmolekulákat levadászva követtük egy ellenfelünk útját. A fejlesztők ígérete szerint a folytatásban ez a rendszer is magasabb szintre fog lépni, és sokszor veszélyesebb, mint valaha, hiszen a hírek szerint egy furcsa kór miatt (talán az előző rész végén túladagolt Venom miatt…?) a végsőket rúgja, és mielőtt végleg eltávozna közülünk, szeretne mély nyomot hagyni Gotham városában és a Denevéremberben. Mondjuk néhány bomba segítségével… Szóval hősünknek lesz dolga rendesen, és még abban sem lehet biztos, hogy nem szűrte-e össze a levet a rejtélyes igazgató, Hugo Strange és a veszélyesen bolond Joker. Sajnos még legalább egy évnek el kell telnie, mire ezt kideríthetjük, de annyi baj legyen, hiszen ha a folytatás is olyan jó lesz, mint az első rész, akkor bőven megéri várakozni egy újabb év játékára. Szerencsére multiplayerről továbbra sincs szó, ami azt jelenti, hogy a fejlesztők ezúttal is az ütős egyjátékos kampányra koncentrálnak. Részünkről csak üdvözölni

EGY ÉV IGEN HOSSZÚ IDŐ, DE ERRE A JÁTÉKRA BŐVEN MEGÉRI VÁRNI…

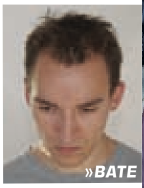
nekünk kell majd törnünk a fejünket a gép helyett, mindenféle „helyszínelős” megoldásokat bevetve – amiben ugye nagy segítségünkre lesz az első részben már tökéletesen bevált detective módozat. Ugyanez lesz a helyzet a Rébusz fejtörőivel is, akárcsak az Arkham Asylumban, most is rengeteg apróságot kell majd megtalálnunk és felfedeznünk, ám ezúttal nem lesz elég rábukkanni a térképünkön kérdőjelekkel jelölt pontokra, de még apró fejtörőket is meg kell majd oldanunk, hogy hozzáférjünk minden rejtett infóhoz és portékához. Az Arkham City így nemcsak az akció frontján, de a detektíves részekben is újat fog nyújtani, s ezért nem lehetünk eléggé hálásak a fejlesztőknek…

DE MI VAN A BOHÓCCAL?

Aki azt hitte, hogy az előző rész végén megszabadultunk mindenki kedvenc Jokerétől, az bizony nagyon téved. Az örökké mosolygó zöldhajú ezúttal is központi szerepet tölt majd be a történetben, s tudjuk ezt a hozzáállást, habár azt töredelmesen be kell vallanunk, hogy egyáltalán nem tiltakoznánk, ha időközben kiderülne, hogy valamilyen formában kooperálhatunk a sokak által imádott Macskanővel. Meglátjuk, egy év alatt még rengeteg minden történhet, a lényeg, hogy mi már tűkön ülve várjuk az Arkham Cityt, mert biztosak vagyunk benne, hogy egy újabb zseniális Batman-játék van születőben a Rocksteady műhelyében.

www.pcguru.hu/1910

»Az első rész képében megszületett minden idők legjobb szuperhősös játéka, egyben a 2009-es esztendő év játéka is. Nagyon úgy fest, hogy 2011-ben ismétlés lesz…



»BATE

PRO
Nagyobb helyszín, régi elemek bővítése, komolyabb fejtörők, teljesen új karakterek…

KONTRA
Nincs okunk kételkedni a fejlesztőkben, a mi szemünkben már bizonyítottak…

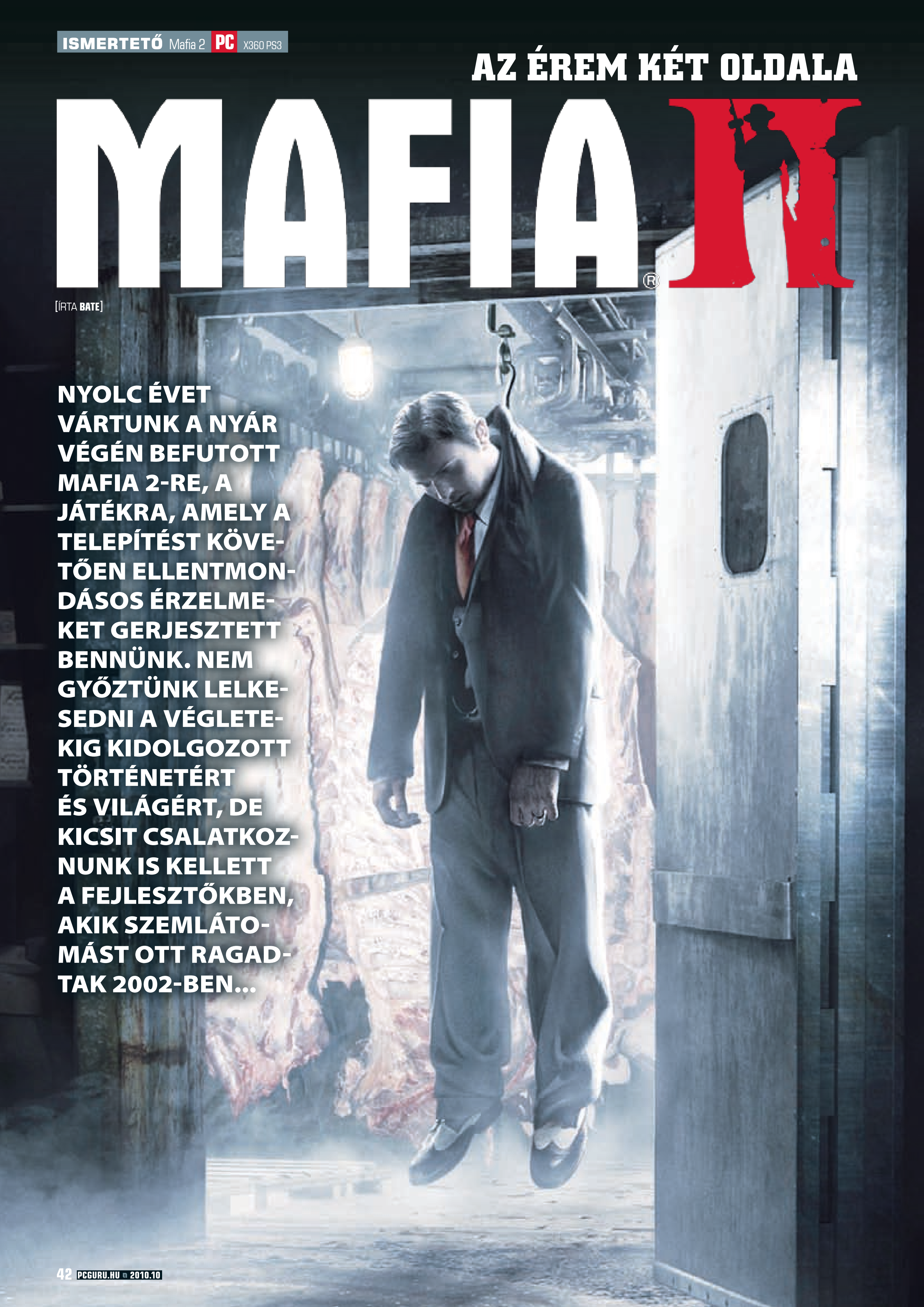
MACSKANŐ

Név
Selina Kyle

Tünet
Nincs komolyabb mentális elváltozás.

Különös ismertetőjegy
Extrém viselet.

Selina Kyle korábban prostitúcióból élt, ám egy napon megunta a folyamatos bántalmazást az ügyfelek és a „munkaadója” részéről, és úgy döntött, hogy álruhás betörő lesz. Munkássága során számtalan alkalommal szembekerült Batmannel és szuperbűnözőkkel, nemegyszer segítette a Denevérembert az ügyei megoldásában, de nemegyszer keresztbe is tett a Sötét Lovagnak. Kapcsolatuk mind a mai napig tisztázatlan…



AZ ÉREM KÉT OLDALA

MAFIA II®

[ÍRTA **BATE**]

NYOLC ÉVET VÁRTUNK A NYÁR VÉGÉN BEFUTOTT MAFIA 2-RE, A JÁTÉKRA, AMELY A TELEPÍTÉST KÖVETŐEN ELLENTMONDÁSOS ÉRZELMEKET GERJESZTETT BENNÜNK. NEM GYŐZTÜNK LELKESEDNI A VÉGLETEKIG KIDOLGOZOTT TÖRTÉNETÉRT ÉS VILÁGÉRT, DE KICSIT CSALATKOZNUNK IS KELLETT A FEJLESZTŐKBEN, AKIK SZEMLÁTOMÁST OTT RAGADTAK 2002-BEN...

Most aztán mindenki megmutathatja, hogy ki a legény a gáton. Az eredményességhez persze a kalap nem kötelező...

ADATOK

KIADÓ
Take 2

FEJLESZTŐ
2k Czech

MŰFAJ
akciójáték

MULTI
nincs

INFO

Még a Mafia 2 megjelenése előtt a 2K Czech dolgozott egy játékon, ami az általuk fejlesztett Hidden & Dangerous folytatása lett volna, de az Enemy in Sight címre keresztelt programot végül elkaszálta a fejlesztőcsapat kiadója...

Mivel már a lead is azzal kezdődött, hogy bőven van miért lelkesedni a Mafia 2-vel kapcsolatban, cikkünket is az érem fényesebbik felével kezdjük, hogy aztán kicsit elidőzve a sötétebbik oldalon, azt is kibontsuk, miért nem vált az év egyik legjobban várt játéka az év egyik legjobb játékává...

VOLT EGYSZER EGY AMERIKA

A Mafia 2 egy maffiasztori, s ezt a nyilvánvaló tényt azért érdemes kihangsúlyozni, mert aki mást vár tőle, az bizony csalódni fog. A cseh fejlesztők már az első részben is bizonyították, hogy rendkívüli módon vonzódnak ehhez a témához, és annak is tanúbizonyságát adták, hogy nem csupán rajongják, de biztos kézzel formálják is a témát. Ilyen tekintetben a folytatás csupán annyiban tér el az elődjétől, hogy már nem kíván morális mondanivalót csempészni az általunk végigjátszott események „sorai" közé, csupán elkalauzol minket a klasszikus maffiakörnyezetbe, hogy aztán sallangok nélkül meséljen el nekünk egy nyilvánvaló – de tökéletesen működő – klisékből álló történetet. Főhősünk Vito, a még Szicíliában született, de már Amerikában nevelkedett olasz fiú, akiről már az első pillanatban lerí, hogy gengszternek született. A szegénység hamar kiöli belőle a morális gátakat, így nem csoda, hogy már tizennyolc évesen csattan a kezén a bilincs, s a kótertól csak a II. világháború menti meg, annak is az olasz frontja, ahol szükség van a nyelvet tökéletesen beszélő katonaemberekre. Főhősünk szerencséje a játék elején még vitathatatlan, hiszen csupán egyetlen golyót kap be, az is hazarepíti Empire Bay városába, ahol a bűnszövetkezetek világában már jócskán elmerült barát tárt karokkal várja. Innentől Vito útja a nagykönyvben olvasottak szerint alakul, és hősünk nem is nagyon akar küzdeni a sorsa ellen, egyetlen célja, hogy ne úgy végezze, mint apja, aki örökségül csupán egy tetemes adósságot hagyott a családjára. Ennek köszönhetően Vito, ha kell, fegyvert ragad, ha kell, lop vagy rabol, ha kell, csak bever néhány arcot, a lényeg, hogy kellően magas összeg legyen a honoráriuma.

A Mafia 2-nek hatalmas piros pont jár a történetmesélésért, hiszen a sztori úgy bontakozik ki előttünk, mintha maga Scorsese állna a virtuális kamerák mögött. Semmi kapkodás, precíz felépítés, mindenféle elkendőzések nélkül, megmutatva az árnyoldalakat, hogy egy valódi bűnöző élete nem játék, nem könnyű, és nem is feltétlenül szórakoztató, sőt, ha úgy hozza az élet, akkor a börtön éppúgy a velejárója, mint a bárban felszedett nőcskék olcsó csókja. A történet tehát hibátlan, a befejezés könnyen libabőrt csal az ember karjára, és tökéletesen rámutat, hogy a szervezett bűnözés egyáltalán nem az a vidám kis közösség, mint aminek sokan hiszik.

De nemcsak maga a történet remek, hanem annak elmesélése is, ahogy a küldetéseken keresztül szembesülünk

HA MINDEN VÁGYAD EGY ÍZIG-VÉRIG KLASSZIKUS MAFFIATÖRTÉNET, AKKOR EZ A PROGRAM A KEDVENCEK LISTÁD ÉLÉN FOG LANDOLNI...

A bűnöző életmódnak a számos hátránya mellett azért akad némi előnye is néha, például okáért meglehetősen alulöltözött fehérnépek személyében...

Vito makulátlannak nem nevezhető (helyenként egyenesen ellenszenves) jellemével, a maffia világának működésével. Az átvezető jelenetek hihetetlenül filmszerűek, bármely moziban megállnák a helyüket, a karakterek abszolút a helyükön vannak, és hiába tűnik helyenként vontatottnak a cselekmény, ettől függetlenül a megidézett világban és atmoszférában nem találunk hibát.

ALJAS UTCÁK

A történet mellett maga a fiktív Empire Bay is lélegzetelállító, ahogy fel van építve, ahogy kinéz, szinte biztos, hogy nincs olyan játékos, aki ne ámuldozna a havas Empire Bay-be érve, aztán ne tátaná el a száját ismét a hat évvel későbbi tavaszba borult város látványától. Hasonlóan kidolgozott karaktereket, arcokat, vonásokat szinte sehol máshol nem láthatunk, és a részletesség nem csak a grafika minőségében érhető tetten. A járművek, a házak, a rádióból felcsendülő zenék mind-mind korhűek és hitelesek, a játék közepén bekövetkező évtizedváltás ugyanolyan sokként ér minket, mint Vitót, ugyanúgy rácsodálkozunk a megújult zenékre és járművekre, mint a főhős maga. Azok számára, akik élnek-halnak ezért a korszakért, igazi orgazmusközeli élmény lehet elmerülni a Mafia 2 világában. S ez még csak a máz, az igazi élmény akkor következik, mikor úgy istenigazából beindulnak az események. Ott van például az első komolyabb akció, mikor beszerzünk egy méretes MG42-est, hogy aztán jól megszórjuk vele a konkurens szeszfőzde személyzetét és előterét, hogy aztán két társunkkal berontva szedjünk le mindenkit kegyelmet nem ismerve, s mikor már azt hinnénk, hogy jól végeztük dolgunkat, akkor jön a felismerés, hogy ketyeg az óra, orvoshoz kell szállítani a társunkat, különben a mellkassal levett golyó következményeként csupán véres hús marad belőle a kocsink hátsó ülésére terítve.

Mindezt csak tetézi, hogy az irányítás abszolút kézre áll (akár kontrollerrel, akár billentyűzettel/egérrel), az autók viselkedése végre nem a szappantartókat idézi (és még van simulator mód is...), továbbá a fedezékharc is teljesen gördülékeny, akárcsak a fegyveres harc, és a védekezés, kis ütés, nagy ütés, kivégzés opciókkal operáló kézitusa. Az egyszerű, de nagyszerű kivitelezés kapcsán még azt is hajlandóak vagyunk elnézni a fejlesztőknek, hogy ha igazi kihívást szeretnénk a játékban, akkor egyből a hard szintet kell bekattintani a nehézségi mutatók között. Ha pedig már a technikai részleteknél tartunk, akkor meg kell jegyeznünk azt is, hogy a játék optimalizációja meglepően jó, a grafika még egy kevésbé combos gépen

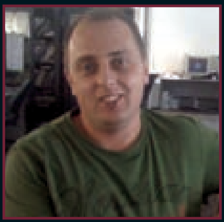
A MAFIA 2 NEM ROSSZ JÁTÉK, CSAK KEVESEBBET AD MINT A 2010-ES SZÍNVONAL...

Nos, ez az a szakma, ahol a vérbe fagyásra sokkal nagyobb esély van zárásként, mint a végelgyengülésre...

A GURUK MONDJÁK

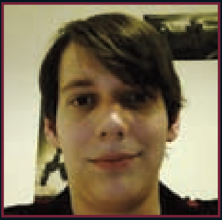
Mivel a Mafia 2 valóban az év egyik legjobban várt játéka volt, kíváncsiak voltunk, hogy a Guru stábjának többi tagja miképp vélekedik a nyár végén boltokba kerül programról...

CHRIS – MIÉRT KELL ENNYIT VEZETNI...?



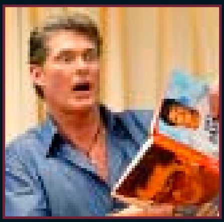
Bár sokakkal ellentétben nekem nem hiányoztak a mellékszálak a sandbox-játékmenet, számomra sem jelentett hatalmas katarzist a játék. Részben azért, mert túlzásba vitték az autóvezetést, ami miatt gyakran leült a játék, valamint kicsit soknak találtam a párbeszédeket is. Mégiscsak játékról van szó, amiben lőni akar az ember, nem mozizni, ezen elemek arányával volt a bajom.

HOL A FREERIDE EXTREME...? – CHOCHO



Nekem tetszett. Egy modernebb, realistább gengszterstorit mesél el a játék, csodaszép grafika és tökéletes vezetési élmény kíséretében. Azt viszont, hogy így leredukálták a lehetőségeket, és hogy kivették az első rész Freeride Extreme játékmódját, kiszúrásnak tartom a játékosokkal szemben. Lefogadom, hogy jönnek a zsíros árú DLC-k, hogy még többet fizethessünk a játékért...

WILSON – KLASSZIKUS, CSAK MÁSKÉPP



A Mafia II a kettősségek tükre: hoz is, meg nem is. Hozza a tökéletes hangulatot, az általa felkarolt két korszak minden stílusjegyét, arra viszont rápakolja a maffiatörténetek unalomig ismert kliséjét – visszafogott mennyiségű akcióval és túlságosan sok üresjárattal. A 2. rész is klasszikus: az elhibázott folytatások kategóriában. Egyáltalán nem rossz, csak nem szabad ismerni az elődjét.

MARADOK AZ ELSŐ RÉSZNÉL – KREDENC

Számomra csalódás a Mafia 2. Sajnos ezúttal nem tudott beszippantani a világ, és a főhőssel sem tudtam azonosulni. Hiába van meg az '50-es évek hangulata, hiába a remek zene és a gyönyörű város, ha mindez lélektelen díszlet. Hiába a jó sztori és remek átvezető mozik, ha a tízperces filmetűdöket ötperces autózz/lőj/verekedj küldetések kötik össze. Én maradok az első résznél...

A jól végzett munka eredménye, hogy legalább fél tucat rendőr vest célba, ha kimész az utcára...

is képes szaggatás nélkül futni szinte teljes pompájában. Részletesebb számokért érdemes rápillantanotok a cikkünkben elhelyezett teljesítménytesztünkre.

BROOKLYN MÉLYÉN

Ennyi magasztaló sort követően jogosan jöhet a kérdés, hogy mégis mire fel az a visszafogott százalék ott a cikk végén. Ahogy azt már a bevezetőben is említettük, a Mafiának van egy fényes és egy kevésbé jól sikerült oldala. A feketeleves első kanalában a meglehetősen kiegyensúlyozatlan játékmenet kap helyet, ugyanis, bár a történet és a tálalás több mint dicséretes, azért néha az ember már csak-csak felmorran a program futtatása közben, hogy igazán jó lenne, ha a drága fejlesztők végre játszani is hagynának. Érdemes lenne utánaszámolni, hogy a tizenöt fejezet során (ami a manapság átlagos 10-12 órányi játékidőt hozza), pontosan mennyi időt is töltünk valódi játékkal, és mennyit átvezető videók megtekintésével, illetve négy keréken történő városnézéssel. Öt-hat perc átvezető videó, szaladgálás a lépcsőházban, majd tíz perc kocsikázás a város túlsó felébe, újabb átvezető, két percre megkapjuk az irányítást a karakter felett, aztán megint autózhatunk, aztán újabb videó, és ebbe bizony könnyen bele lehet fásulni, még akkor is, ha harmincpercnyi ilyen csiki-csuki „nem játék" után jön egy olyan játékmomentum, amitől megugrik a legnyugodtabb játékos pulzusa is.

Ez az érzés aztán akkor keríti hatalmába igazán az embert, mikor realizáljuk, hogy többet vezettünk idáig, mintha elindultunk volna a LeMans 24-en, s mindezt tettük egy gyönyörű, de valójában üres díszletben. Mert hát lássuk be, ha egy kicsit a történet mögé nézünk, akkor rá kell jönnünk, hogy a Mafia 2 bizony üres, tényleg olyan mint egy film, lehet követni a fő szálat a gyönyörű környezetben, és ennyi – s bár biztos vannak olyanok, akiknek ez bőven elég, azért egy AAA kategóriás játéktól 2010-ben ez édeskevés. Persze a Mafia 2 nem a GTA, és nem is várjuk el tőle, hogy olyan legyen, mint a GTA, nem vágytunk ugratós versenyekre, lelőhető galambokra, duplafedelűvel végrehajtható légi bravúrokra, de azért néhány tucat gyűjthető Playboy magazinnál és körözési plakátnál kaphattunk volna több bónusz tartalmat is. Ráadásul a csilivili különleges autóknak is mi értelme, ha a küldetések közti furikázáson kívül semmi másra nem használhatjuk őket. Máris nem lenne olyan keserű a szánk íze, hogyha kaptunk vola pár mellékküldetést, szabadon meglátogatható NPC-ket, apró, játékmenetet színesítő alibitevékenységeket, de ne csak hamburgerest, ruhaszalont és fegyverboltost, amiknek a jelenléte amúgy is szinte teljesen felesleges. Dicséretes, hogy a fejlesztők egy mindent elsöprő egyjátékos kampányra koncentráltak, a kőkemény maffia miliőre, de azért az mégiscsak túlzás, hogy a több évre rúgó fejlesztés alatt volt idő felépíteni egy komplett várost, de arra már nem

DLC OMLÁS VÁRHATÓ...

A 2K Games üzletpolitikáját ismerve számos Mafia 2 DLC-vel számolhatunk. A Jimmy's Vendetta már a játék megjelenését követő első héten letölthetővé vált, és szinte biztos, hogy a következő hónapokban több újabb is fog még érkezni. Lehet, hogy a free ride is csak egy DLC keretében lesz majd elérhető?

TELJESÍTMÉNYTESZT

Tesztünkben az adott játékot minden esetben két konfiguráción teszteljük, három különböző beállításon (minimum, közepes, maximum). A tesztgépeket az AQUA OPTIMA Kereskedelmi és Szolgáltató Kft. biztosította számunkra, és az általunk használt konfigurációk megvásárolhatóak a cég bármelyik szaküzletében. Bővebb információ: www.aqua.hu

	LOW	MEDIUM	HIGH
AQUA GURU TREND	44 FPS	22 FPS	12 FPS
Memória: 2 GB 1066 MHz DDR2 Kingmax **HDD:** 500 GB WD Caviar Blue **CPU:** AMD Athlon II X2 240 **VGA:** ASUS Radeon EAH5570 1GB DDR3 **Alaplap:** ASUS M4A78L-M LE **Tápegység:** Speeze EE-ATX-420W-PFC	A játék azért már combos ennek a konfigurációnak, de Low beállításon azért még vígan fut a kicsike, és bizony a látvány még itt sem nevezhető csúnyának.	Medium beállításon a látvány minősége ugrik egy nagyot, csökken a sebesség is, de még bőven a tűrhető szinten belül vagyunk, megéri ezt a szintet választani.	High opciók mellett a konfigurációnk már megadja magát, ami nem csoda, hisz nem csúcsteljesítményű gépről beszélünk. Kompromisszumokat kell kötnünk...
AQUA GURU MAX	59 FPS	47 FPS	41 FPS
Memória: 4 GB 1333 MHz DDR3 Kingston **HDD:** 1 TB WD Caviar Green 10EARS **CPU:** Intel Core i3 530 2.93GHz **VGA:** ASUS Radeon EAH5770 CuCore/2DI/512MB **Alaplap:** ASUS P7P55M-PRO **Tápegység:** Chieftec GPS-500AB A Smart	A robbanások kivételével sehol nem esik 45 FPS alá az érték, a látvány teljesen folyamatos, és csak itt-ott látszik, hogy nem a legmagasabb részletesség mellett játszunk.	Medium részletesség mellett megint csak a robbanásoknál van komolyabb feladat elé állítva a konfiguráció, de számottevő akadozásról nem tudunk beszámolni.	A legmagasabb részletesség mellet egy-egy nagyobb robbanás vagy tűzeset már megakasztja a megjelenítés folyamatosságát, de ez messze nem zavaró.

WE COLLECT GAMES: MAFIA 2

A wecollectgames.com jóvoltából volt szerencsénk közelebbről is bevizsgálni a Mafia 2 konzolos gyűjtői változatát, ami bizony egy igen szép kis csomag lett. A játék fémdobozos, dombornyomott változata és a 100 oldalas artbook egy műanyag tárolóban kapott helyet. A dobozban egy bakelitet formázó soundtrack CD is helyet kapott 48 számmal, illetve találhatunk a csomagban DLC kódot is a Made Man Pack kiegészítőhöz, illetve egy térképet Empire Bay teljes területével. Sajnos a gyűjtői változat PC-s formában nem elérhető...

futotta ezen évek alatt, hogy némi életet is csempésszenek ebbe az amúgy szemkápráztató környezetbe. Mert szép-szép, hogy a járókelők teszik a dolgukat, tényleg van saját életük, de hogy semmiféle interakcióba nem kerülhetünk velük, az már több mint szomorú.

Nyolc éve még semmi gond nem lett volna ezzel, akkor már annak is örültünk, hogy kaptunk egy hatalmas várost, amit szabadon bejárhattunk, de azóta rengeteg víz lefolyt a Dunán, felnőtt egy új generáció, változtak a játékok, és velük együtt a játékosigények is, csak olybá tűnik, mintha a 2K Czech ezt nem vette volna észre. Egész egyszerűen, ha manapság egy játékos kap egy több négyzetkilométernyi virtuális területet felölelő várost, akkor jogosan várja el, hogy az állandó kocsikázáson túl valami mást is csinálhasson benne (arról nem is beszélve, hogy a stáblistát követően visszakerülhessen a városba egy kis free ride játékmenetre). Persze ott vannak a rendőrök, vigyáznunk kell velük, ha bajban vagyunk, mehetünk átöltözni, vagy teljesen átszabhatjuk a kocsinkat, vagy ha éppen ahhoz van kedvünk, rendezhetünk féktelen rombolást, számtalan csodásan amortizálódó gépjárművel, de abban talán mind egyetértünk, hogy mindez még nem releváns tartalom, ennél sokkal többre lenne szükség az üdvösséghez (vagy éppen a jóval barátibb értékeléshez).

A SEBHELYES ARCÚ

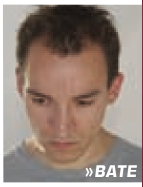
Ha a Mafia második része ezen formájában (persze a kor technikai színvonalán) két-három évvel az első részt követően

lát napvilágot, akkor lényegében semmi gondunk nem lenne a programmal, ám így, nyolc év után kicsit karcsúnak érezzük a program által nyújtott játékélményt és lehetőségeket. A történet, a hangulat, az egészet mozgató motor technikai bravúrja és a látvány csillagos ötöst érdemel, azonban a fő szálon kívül csak az üresség és a kihagyott ziccerek tárháza fogad minket, és ez bizony komoly csalódást okozott nekünk a szerkesztőségben (lásd még a cikkíróink más véleményeit a külön dobozban). Némi sarkítással élve, a 2K Czech egy rétegjátékot készített, amely a klasszikus szervezett bűnözés világa iránt fogékony felhasználókat az első pillanatban rabul ejti, de a szélesebb közönség számára a Mafia 2 jó eséllyel csak egy viszonylag jól sikerült programként marad meg, egy játékként, ami nem volt képes megugrani a kor követelményeit, és csak egy legendás játék elfogadható folytatása maradt.

GRAFIKA»	»95%
HANG ÉS ZENE»	»90%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»65%

www.pcguru.hu/897

»Egy játék, amitől jóval többet vártunk, mint ami valójában lett. A Mafia 2 egy remek történettel és csodás látvánnyal szórakoztat, de a program többi része nem üti meg a 2010-es szintet.



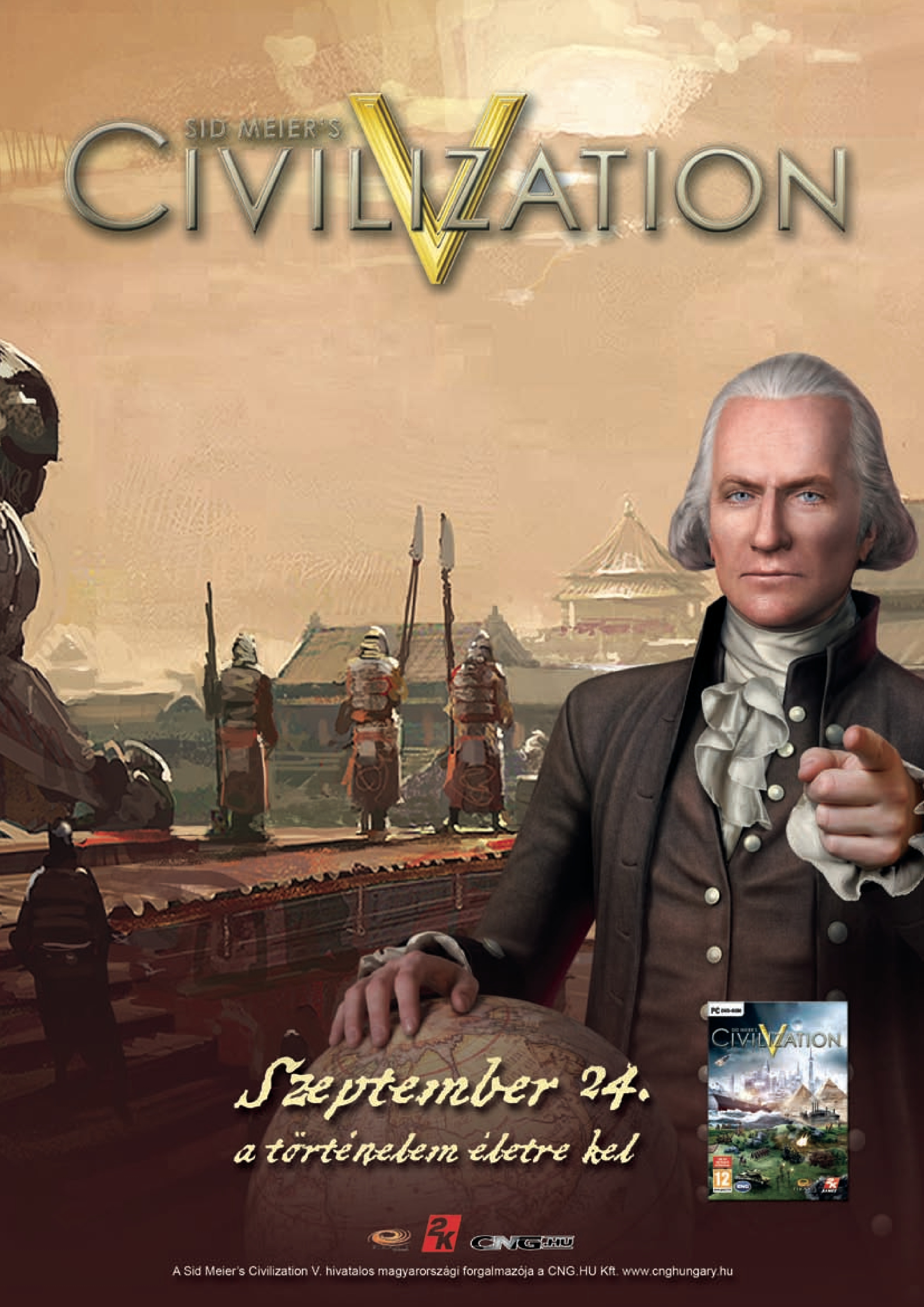
»BATE

PRO Kőkemény hangulat, elképesztő látvány és baráti gépigény, egy nagyon ütős történettel...

KONTRA A játék városa üres, mellékküldetés egy szál se, és többet kell autózni, mint egy szimulátorban...

GÉPIGÉNY» Pentium D 3 GHz, 1,5 GB RAM, nVidia GeForce 8600/ATI HD2600 Pro, 8 GB HDD

»79%«


SID MEIER'S
CIVILIZATION V
Szeptember 24.
a történelem életre kel
CIVILIZATION
A Sid Meier's Civilization V. hivatalos magyarországi forgalmazója a CNG.HU Kft. www.cnghungary.hu

NEED FOR SPEED WORLD

[ÍRTA **JOHNBART**] **Padlógázzal rajtolt el pár hete az EA új NFS-vadhajtása, a World. Mérlege: nyaktörő online utcai versenyek a Most Wanted és a Carbon helyszínein, tucatnyi autócsoda, vérmes rendőri erők, mikrotranzakciók. Túl szép, hogy igaz legyen? Az...**

Igen ambivalens érzések kavarogtak bennem, mikor tavaly felröppentek az első hírek a jelen oldalakon vizsgáztatott Worldről. Egyrészt bennem volt a félsz, mivel a játékról akarva-akaratlanul is a frencsájz egyik korábbi, felettébb sanyarú sorsú tagja, a Motor City Online jutott eszembe; másrészt azonban érdekelt is a projekt, mivel a hivatalos sajtóanyagok egy minőségi, ámde havidíjmentes online mókát sejttettek; olyat, melynek minden esélye megvolt rá, hogy kikerülje azon kátyúkat, melyek végül a Motor City tengelytörését okozták. Telt-múlt az idő, a World azonban csak nem akart elkészülni: az eredetileg 2009 nyarára datált ázsiai debütálás elmaradt, a benzingőzös tömegsport nyílt béta formájában végül csupán idén júniusban nyitotta meg kapuit a nagyközönség előtt, a fordulatszám azonban ezután jelentősen felpörgött, mivel rá bő két hónapra már el is startolt a végleges verzió – vagy legalábbis valami, amit a fejlesztők nem átallnak annak nevezni...

ÚJ MODELL, RÉGI ALKATRÉSZEK

A játék indítását követően első dolgunk fiókunk létrehozása és új autónk megvétele; a három osztályba sorolt verdák közül kezdetben nyilván csak belépőszintű járgányok közül mazsolázhatunk, ahogy azonban egyre jobban döngöljük földbe a konkurenciát, újabb és újabb autók válnak elérhetővé (mondjuk a helyzet ennél picit bonyolultabb, de erről később). A választékkal nincs gond, van itt a muszkliautóktól a 22 éves kocka-Toyotán át a Porschéig minden, kidolgozottságuk és hangjuk megfelelő (utóbbi azért is fontos, mivel zene alig van a játékban), meglepetést inkább a kocsik száma okozhat, ami a 2009 eleji 250-ről szép lassan egy nullával kevesebbre olvadt...

Amint végeztünk, a játék rögtön bedob minket a lecsóba, ami jelen esetben a Most Wanted és a Carbon két városát, Rockportot és Palmontot jelenti; az átültetés tökéletesen sikerült, a településeket régi ismerősként köszönthetjük (bár ez így 2010-ben talán nem is olyan jó hír, nagyobb felbontású textúrák és részletesebb objektumok azért elkeltek volna), szóval ha tépted már rajtuk az aszfaltot, rögtön lesz némi előnyöd a csirkékkel szemben. A városok szabadon bejárhatók, ennek mondjuk értelme nem sok, egyrészt mivel a térképen rögtön odasugározhatunk a versenyek helyszínére, másrészt mivel a városok nemcsak megjelenésüket, hanem ürességüket is megtartották. Egyszerűen nincs semmi, ami arra sarkallná a játékost, hogy nekiálljon felfedezni a játékteret: nincsenek rejtett boltok és bónuszok, bóklászásunk közben pedig, bár vígan randalírozó játékosok tucatjaiba botlunk, a spontán futamokat/ökörködést elfelejthetjük, a versenyeken kívül nincs ütközésvizsgálat, egyedül az MI-forgalom tagjai veszik zokon, ha váratlanul beléjük zúgunk. A nyílt játéktér így pusztán az ikonnal jelzett futamok közötti lobbyként fogható fel, ami nem lenne gond, ha a versenyek kompenzálnák eme ürességet...

ISMÉT EGY NFS-VADHAJTÁS, AMI NEM SIKERÜLT VALAMI FÉNYESRE

„SHUT UP AND DRIVE!"

...de sajnos nem ez a helyzet, a World ezen a téren is meglehetősen sovány. Kezdjük ott, hogy a program jelenleg mindössze kétféle mérkőzést kínál, kör-, illetve szakaszversenyeket: nyoma sincs az előző részek driftjeinek, gyorsulási futamainak, vagy épp az MW traffipaxos marhulásának, ami hosszú távon nemcsak monotonná teszi a játékot, de a klánalapításnak sem kedvez (nincs is ilyen lehetőség), ami a Test Drive Unlimited tükrében biza kihagyott ziccer. A sovány kínálatot mindössze egy power-up rendszer igyekszik több-kevesebb sikerrel

ADATOK

KIADÓ
Electronic Arts

FEJLESZTŐ
EA Black Box, EA Singapore

MŰFAJ
autóverseny

MULTI
8 fő

INFO

A World bejelentésére még tavaly került sor; az EA ettől, valamint a Shifttől és a Nintendo-exkluzív Nitrótól várta a sorozat megtépázott renoméjának helyreállítását. Utóbbiak már bizonyítottak – de mi a helyzet az online portékával?

A NYERŐ PÁROSÍTÁS – ÉSSZEL AZOKKAL A BÓNUSZOKKAL...

A versenyek végén húzható (vagy megvásárolható) bónuszok igen hasznos jószágok, melyek nagy szerepet játszhatnak ama bizonyos dobogós helyezés elérésénél. A megszerzett power-upok áttekintésére a „H"-val előhívható garázsban van lehetőség, ahol egyúttal be is csoportosíthatjuk őket az egyes játékmódokhoz – jól gondoljuk át azonban, hogy mikor mire van szükségünk, mivel futamtípusonként csak négy különböző bónusz használható. A Nitro és a Slingshot értelemszerűen kötelező a versenyeken, az autónkat tehervonattá alakító Juggernautnak azonban inkább a rendőrök ellen vesszük hasznát. Hasonló döntéseket kell hozni egyébként a passzív képességek megválasztásánál is; ha sokat versenyzünk, alap a gyorsabb nitró-visszatöltődés, de ha digitális létünk nagyját a jard szívatásával töltjük, érdemes inkább a narancssárgával jelölt, csak üldözések során aktív képességekre gyúrni. A zölddel jelölt, a pálya felfedezését segítő skillek felejtősek, közülük egyedül a radardetektor beszerzése ajánlott, mivel segítségével a Most Wantedhez hasonlóan a radaron is láthatóvá válnak a rendőrök.

Ha nagy izgalmakat szeretnénk, akkor mindenképpen ökleljünk fel egy rendőrjárgányt...

Szép-szép a naplemente, de hogy ebben a városban már mindenki otthon van sötétedés előtt...

menteni, melyek elsütésével a futam alatt saját cudar helyzetünkön javíthatunk, vagy épp az előttünk furikázó konkurenciának mutathatunk fügét (ezekről többet a boxban). Fontos, hogy eme nyalánkságokat nem a verseny alatt vesszük fel, hanem fix mennyiségből kell gazdálkodni – utántöltésre a versenyek utáni kártyahúzással, illetve mikrotranzakciós manőverekkel van lehetőség. A versenyek sajnos technikai téren sem remekelnek túlzottan: a civil forgalom tagjai minduntalan előttünk materializálódnak a semmiből, néha jelentős a lag, a futamok betöltése pedig sokszor beragad, amin csak az újraindítás segít.

Sokkal jobb azonban a helyzet a harmadik „versenymódnál", nevesül a rendőri hajkurászásnál: a Most Wanteddel visszahozott funkció szerencsére a Worldben is képviselteti magát, és bizony a játék talán legjobb része lett (ami azért egy online mókánál elég beszédes fegyvertény), annak ellenére, hogy a versenyek alatt a zsaruk kámforrá válnak, üldözést így csak a lobbiból tudunk indítani egy mit sem sejtő járőr felöklelésével. A jard egyébként az Undercoverhöz képest bekeményített: jóval nehezebb lerázni őket, és gyanúsan sokszor helyezik beláthatatlan

Azért az csak-csak eszünkbe jut néha, hogy a fejlesztési idő alatt igazán foglalkozhattak volna azzal is, hogy életet leheljenek a környezetbe

EGY KIS MATEK...

Köztudott, hogy manapság a Valve és az EA igen gyümölcsöző kapcsolatot ápol egymással, de azt nem hittem, hogy ez a World árazásán is ki fog ütközni; a cikkben emlegetett Starter Pack árszabása ugyanis igen érdekes hasonlóságot mutat a Steamen tapasztalható „1 euro = $1" matematikai manőverrel, így a játék weboldalán hirdetett húszdolláros fogyasztói ár az eurózónán belül „természetesen" húsz euróként értendő. A marketingesek a dolgot az árfolyamok és az adók násztáncával magyarázzák, de akármi is áll a dolog mögött, gondold át, megér-e Neked ennyit a plusz tartalom...

helyekre a szögesdrótot, szóval csak óvatosan a kordonbontással. A power-upok egyébként ekkor is rendelkezésünkre állnak, sőt, pár közegellenes nyalánksággal is kiegészülnek (radardetektor, defektes gumi cseréje stb.), okosan használva őket a legcudarabb helyzetből is mindig lesz kiút. Akár felebarátainkkal, akár az MI-jarddal akasztjuk össze a bajuszt, jutalmunk három formában érkezik: a pénzmag adja magát, új autóra vagy tuningkészletre verhetjük el, a rep pontok a helyi XP-nek felelnek meg, szintlépések esetén pedig minden alkalommal választhatunk egy passzív képességet, melyek a versenyek alatt, a rendőrök ellen, vagy épp a pálya (szükségtelen) felfedezésében lehetnek hasznosnak (többet a kapcsolódó boxban).

VADKAPITALIZMUS

A játék maga tehát meglehetősen tartalmatlan, úgy játékmenetbeli, mint technikai értelemben; nem hangsúlyoznám azonban ezt annyira, ha az EA nem öntötte volna nyakon az egészet egy agresszív pénzügyi stratégiával. Hogy miről is van szó? Nos, a World alapjáraton tényleg ingyen és bérmentve szerezhető be, nincs havidíj, a piszkos anyagiak pedig csupán az ún. Boostpontok formájában képviseltetik magukat: a valós valutáért beszerezhető pontokkal egyrészt a fentebb már megénekelt power-upokból vásárolhatunk be, másrészt átmenetileg növelhetjük a kergetőzések után kapott XP és pénzmag mennyiségét, illetőleg pár napra kibérelhetünk egy táposabb járgányt, amivel simán lemosunk mindenkit az utcáról (és amit normál esetben csak több hónapnyi játék után tudnánk megfizetni). A fentiekkel nincs is semmi baj, a gondok ott kezdődnek, hogy eme lájtos üzleti konstrukció addig tart, amíg el nem érjük a 10-es szintet, utána ugyanis nem kapunk több XP-t, ergo nem tudjuk kioldani az újabb járgányokat, futamokat, tuningkészleteket és képességeket – a továbbhaladáshoz cirka 20 dollárt kell leperkálni, melyet kifizetve 50-es szintig fejlődhetünk. Hogy miért is elbaltázott ez a döntés? Nos azért, mivel élesen kettéválasztja a közösséget, a sovány tartalom mellett ugyanis sokan nem áldoznak többet a programra, minek eredményeképp az ingyenes versenyek állandóan dugig vannak, míg a magasabb területeken alig lézengenek. A veteránok így nem tehetnek mást, mint hogy a népesebb, de alacsonyabb szintű összecsapásokon aratják le a babérokat, ami azonban érthető módon mindkét oldalon keserű szájízhez vezet.

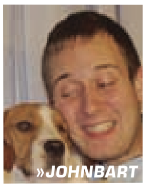
VILÁGFÁJDALOM

Bár hibái ellenére is gyakran elindítom egy-két körre, a NFS:W nálam sajnos mégis majd' minden téren csalódást okozott; a grafika közelében sincs a 2010-ben elvárható szintnek, a játéktér üres (amin csak még tovább ront a zene és a változatos hangeffektek hiánya), a játékmenet sovány és bugos, a 20 dolláros Starter Pack pedig, bár ára nem vészes, mégis felborítja a játékosok közötti egyensúlyt. Kíváncsi vagyok, mennyit javítanak majd a helyzeten a közelgő patchek és tartalomfrissítések – remélem, sokat, mivel ez a világ jelenleg inkább félkész, mint elfuserált: van benne potenciál, hogy kiforrja magát.

GRAFIKA»	»70%
HANG ÉS ZENE»	»60%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»75%

www.pcguru.hu/1894

»Grafikája elavult, játékmenete monoton és üres, üzleti modellje agresszív. Pár órányi utcai ökörködésre jó választás, de ezen túl ne várj tőle semmit...



»JOHNBART

PRO	KONTRA
A bónuszok ötletesek, a rendőrök szívatása pedig még mindig remek elfoglaltság.	Bugok, agresszív korlátozások, a kevés mód miatt hamar egysíkúvá váló játékmenet.

GÉPIGÉNY» Kétmagos 2 GHz processzor, 2 GB RAM, 512 MB SM2 videokártya, 4 GB HDD

»68%«

KANE & LYNCH 2 DOG DAYS 伏天

A KUTYAFÁJÁT...

[ÍRTA KREDENC] A KIADÓ TÖKETLENKEDÉSE MIATT ELBALTÁZOTT ELSŐ RÉSZ OKÁN MÁR TELESÍRTUNK PÁR OLDALT ÉS ZSEPIT. MOST ITT A MÁSODIK RÉSZ, ÉS MEGINT VAN MIÉRT SZOMORKODNI, MÉG HA A VÉGKICSENGÉS MÉGISCSAK POZITÍVABB...

Azt hiszem, a Kane and Lynch kálváriáját ma már mindenki kívülről fújja: a Hitman-szériát jegyző dán IO Interactive valamikor 2005 táján nekiállt egy új akciójáték készítésének, az őket felvásárló Eidos, amely akkoriban már erősen leszállóágban volt, 2007 végén döntött úgy, hogy elég volt a fejlesztésből, karácsonyra piacra dobják a cuccot, ha elkészül, ha nem. Az eredményt ismerjük... Azóta az angol kiadó szép csendesen bedőlt, felvásárolta őket a japán Square Enix, amely adott még egy esélyt a pszichopata és a zsoldos különös párosának, főleg, mivel már javában készül az első részen alapuló hollywoodi mozi. Nos, itt folytatjuk tehát a történetet, amely részemről (bár a kritika szubjektív műfaj) megint nem zárult happy enddel – pedig olyan jól indult. Ám ahhoz, hogy mindezt kifejthessem, fel kell rúgnom a szokásos koreográfiát, és in medias res belevágnom a sűrűjébe, átadni a bemutató első felét a lelkesedésnek, amikor még, úgy az első öt-tíz perc játék után mindenkinek lelkendeztem, hogy ez az utóbbi évek legjobb akciójátéka, majd rátérni arra, amikor 4-5 óra múlva halkan-bosszúsan hozzátettem: lehetett volna...

TÖKÖS-MÁKOS

A játékmechanizmus alapja a kőkemény fedezékharc, amihez képest a Gears of War vásári céllövölde, kiscserkészeknek való agyaggalamb-lövészet. Itt torkodban dobogó szívvel, összerándult gyomorral, az adrenalintól beszűkült tudattal keresed a helyet, ahová a golyózáporban behúzódhatsz, és anyaga kitart addig, míg egy kis levegőhöz jutsz, megtöltöd a fegyvert és lekapsz pár ellenfelet, hogy rohanhass tovább a következő mögé. Egy pillanatnyi szusszanásra sincs idő, egy rossz döntés az életedbe kerül, fölösleges hősködésre, „majd jól előrerohanok és lekaszálok mindenkit” attitűdre esélyed sincs, főleg, hogy a lőszerkészleted is véges, ha kiürül a tár (egyszerre két szerszám lehet nálad), keresned kell egy lelőtt fickót, aki mellől felveheted a fegyvert vagy a munícióját. Erre az utánpótlás-kutatásra egyébként külön gomb szolgál, így egy nagy levegőt véve, a sprint gombot lenyomva odavágtathatsz, felkaphatod a jószágot és azonnal bevágódhatsz a legközelebbi láda, kerítés, autó, elosztószekrény mögé. A fedezékbe bújás gombja az, amit a legtöbbet fogsz használni, ráadásul igencsak kezes, hiszen az iránygombokkal együtt használva tudsz oldalt váltani, átugrani egy akadályon, és felállni, ha meglőttek és végveszélyben vagy. Igen, halálod előtt, amikor már minden vörösben úszik, kapsz még egy billentyűleütésnyi esélyt, hogy biztonságba kerülj, hogy időt, életet és lélegzetet nyerj, és újból belevethesd magad a harcba. Magadra vagy utalva – ami azért furcsa, hiszen elvileg Kane, a kemény zsoldos is ott osztja az áldást jó esetben mögötted-melletted, rossz esetben előtted; bizony az előző rész egyik rákfenéje visszatért, bajtársad hajlamos eléd állni, besétálni a tűzvonalba, általában a legrosszabb pillanatokban, és sajnos semmiféle módon nem irányíthatod (ami azért is fájó, mert az elődben erre legalább lehetőségünk volt), pedig a realitáshoz hozzátartozna, hogy zárótüzet kérj tőle, amikor egyik fedezékből a másikba rohansz, hogy segítségül hívd, ha a lőszered kifogyott, és hirtelen feltűnik mögötted egy ellenfél...

Apropó, fegyverek és realitás (plusz árnyalás): bár a játékban számtalan tűzszerszámot kézbe foghatsz, ezekkel csak lőhetsz, márpedig a meglendített gépkarabély súlyos vasa és az emberi koponya összecsapását általában előbbi

ADATOK

KIADÓ
Square Enix

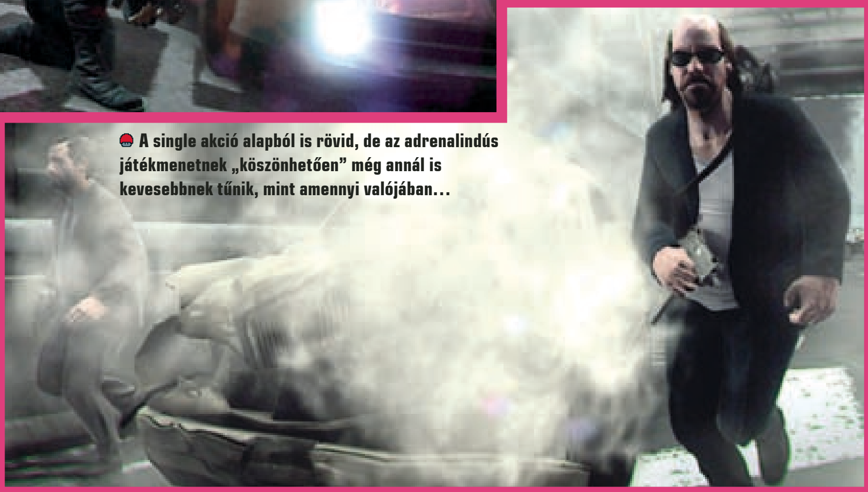
FEJLESZTŐ
IO Interactive

MŰFAJ
TPS

MULTI
8/12 fő

INFO

A Kane & Lynch: Dead Men nem sikerült túl jóra, de ettől függetlenül nem fogyott olyan rosszul, hiszen Xbox 360-ra eladtak belőle 760 000 darabot, PS3-ra 620 000 darabot, és ha ehhez hozzávesszük a PC-s eladásokat is, akkor összesen nagyjából 1,5 millió fogyhatott a két gengszter első kalandjából.



A single akció alapból is rövid, de az adrenalindús játékmenetnek „köszönhetően” még annál is kevesebbnek tűnik, mint amennyi valójában...

Mindenki egy (azaz kettő) ellen. Lehetne akár ez is a játék alcíme, hiszen mindenki ránk vadászik...

szokta nyerni, ilyesfajta megoldásra azonban nincs lehetőséged, mint ahogy hiányzik a közelharc is (bár van emberi pajzs lehetőség, azaz valaki mögé osonva, őt elkapva magad elé tarthatod golyófogónak, sőt ki is végezheted), de csöndes késelés, leütés sztornó, pedig lopakodós feladat akad, ilyenkor pedig hasznát vehetnénk efféle tudásnak. Az pedig még furább, hogy a gránátok is hiányoznak a repertoárból; igaz, dobálhatunk benzines kannát, tűzoltó készüléket és gázpalackot, de hát ha már tudunk hajigálni, akkor miért csak ilyesmit? Még valami, ha már szóba hoztam az apróbb-nagyobb gondokat: a fegyverek karakterisztikája sem tökéletes, a bazi nagy üzemcsarnok túlfelén ágáló ellenfeleket bármilyen készséggel lekaphatod, legyen az géppisztoly, maroklőfegyver vagy sörétes puska, ami azért picit billeg, de tudjuk ezt be annak, hogy valamit mégiscsak fel kellett áldozniuk a valóságból a dán srácoknak az akcióműfaj oltárán.

Egy jó harchoz jó ellenfelek is kellenek, és ezzel sincs különösebb baj, az MI elég szépen teljesít, ellenfeleink használják a fedezékeket, megpróbálnak bekeríteni, bár néha nehezen reagálják le a taktikai váltásokat; nemegyszer volt, hogy két ember lőtte Kane-t, én az oldalukba kerültem, kikaptam ez egyik komát, a másik még a helyét sem változtatva tovább lőtte a zsoldost, könnyű célpontot kínálva nekem.

Sajnos a mesterséges intelligencia legjobban az „NPC”-knél hasal el: a mindennapi tevékenységüket végző emberek legtöbbször ahogy kell, bepánikolnak, ám van, hogy ügyet sem vetnek a zűrzavarra, vidáman korzóznak a tűzpárbaj közepén, sőt még akkor is nyugodtak maradnak, ha eltalálja őket egy golyó, ami azért aláássa picit a hangulatot.

NEONFÉNY ÉS CSATORNABŰZ

A hangulatot, ami szintén dicsérhető. A Square sanghaji stúdiója aktívan részt vett a fejlesztésben, így egyetlen helyszínünk, a kínai nagyváros hitelességét bizonyára még azok sem fogják kétségbe vonni, akik soha nem jártak ott – még akkor sem, ha vajmi keveset látunk belőle. Hiába, ez nem sandbox játék, két hősünk egér a labirintusban, a készítők finoman terelnek minket végig a zárt ajtók, betonfalak, járműblokádok által határolt, zárt térben, bár hozzá kell tenni, hogy az egyes „harcterek” bőséges taktikai lehetőséget adnak, azaz a legtöbb esetben van alternatív útvonal, ahol az ellenség hátába-oldalába vagy épp feje fölé kerülhetsz. Eltévedni tehát nem nagyon fogsz, ám ha a nagy rohangálásban elvesztenéd a fonalat, és nem tudnád, honnan is jöttél, és hová tartasz, van egy külön „irányba állító” gomb, amely megmutatja, merre tovább. Azt is meg kell jegyezni, a helyszínek bár változatosak, olyan nagy csodákat ne várj, vasútállomás, étterem, iroda- és bérház, ilyesmik szerepelnek a kínálatban, így aztán lehetett volna akár Moszkva vagy Budapest is a helyszín, ráadásul sok esetben romos területeken, sikátorokban, épületek belsejében tombolunk, azaz inkább a metropolis árnyékaival fogunk megismerkedni, mintsem a fényeivel.

Mindezt lehet azzal indokolni, hogy, amint azt egy korábbi előzetesünkben leírtam, a srácok egyfajta áldokumentarista stílust valósítottak meg a Blair Witch Project vonalán, és ebbe nagyon nem lehet belekötni, ott rohansz egy kamerával a főszereplő Lynch mögött (illetve egy esetben Kane-t is lehet terelni, de ez gyakorlatilag tökmindegy, semmiféle játékmenetbeli különbséget nem okoz), az események sűrűjében, és veszed, ami történik. Igazából ez a fő hangulatfelelős (bár azt nem értettem, hogy egy olyan „filmben”, ahol másodpercenként szörnyhalált hal valaki, a nemi szerveket miért kell kikockázni...), no meg a hangok, melyek ezúttal a környezet zajaiból állnak össze, nincs tehát klasszikus értelemben vett játékzene (fura is lenne egy „élő” dokumentumfilmben), és ez mindenképp hatalmas piros pont, követendő példa, mert nagymértékben hozzájárul ahhoz az élményhez, melyről az első

GYERÜNK A MOZIBA BE

A Kane & Lynch: Dead Men sztorija igencsak jól sikerült, felkeltette Hollywood figyelmét is, és a Millenium Films megvette a megfilmesítés jogát. A projekt egy darabig fiókban feküdt, de aztán beindultak az előkészületek, és mostanra már rendezője és szereplői is vannak a filmnek. A direktor F. Gary Gray, Kane szerepében Bruce Willis fog feltűnni, míg Lynch karakterét Jamie Foxx kelti majd életre. A forgatás már javában zajlik, a bemutató valamikor 2011 folyamán várható...

AZ ELŐZŐ RÉSZ TARTALMÁBÓL...

Kane és Lynch közös története az előző rész elején kezdődött, mikor a rend derék őrei közös rabszállítóba dugják őket, hogy aztán onnan egy titokzatos szervezet kiszabadítsa mindkettőjüket, hogy aztán minden korábbinál nagyobb kulimászba keveredjenek. Amit a karakterekről tudni lehet, hogy Kane korábban tisztes mintapolgár volt, ám egy nap a fia maga ellen fordította apja fegyverét, minek következtében a család széthullott, kevésbé őrült hősünk pedig zsoldosnak állt, és tökéletes gyilkológéppé képezte magát. Lynch a kettős eszementje, múltja a homályba vész, akárcsak az ép elméje, valójában annyira őrült szegény, hogy a fényképe nyugodtan szerepelhetne a pszichopata szócikk mellett a szótárban...

A JÁTÉK ZSENIÁLIS HANGULATÁT AZ ALAPOZZA MEG, HOGY EGY OPERATŐR KAMERÁJÁNAK SZEMSZÖGÉBŐL LÁTJUK AZ ESEMÉNYEKET...

Szerencsére a játékban a rövidség ellenére vannak emlékezetes pillanatok, mint például a helikopteres rész...

szakaszban lelkendeztem. És bár a grafika nem nevezhető a lehető legkorszerűbbnek, mindez nem von le a projekt értékéből semmit, annyi, amennyi a sokat emlegetett hangulathoz kell, megvan, ráadásul erőmű sem kell a futtatásához. Ez a része tehát rendben van a dolognak. És akkor mi az, ami nincs? Nos, ne kerülgessük tovább a forró rizskását…

Nézd, mi van ott fenn??? Egy madár? Egy repülő? Vagy maga Superman...?

ZS-KATEGÓRIA

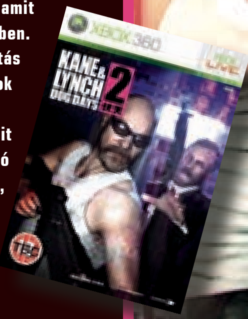
Ami nincs, az konkrétan a sztori. Sok mindenben lehet vitatkozni az első résszel kapcsolatban, de egyben nem: a története kimagaslóan jó volt, nem véletlen, hogy megvásárolta az Álomgyár, hiszen volt ott minden: két izgalmas főhős, jó alapvetés, sok fordulat, klasszikus krimielemek. Itt csak a két főszereplő maradt, bár sokkal többet nem tudunk meg róluk, maga a „sztori" azonban kimerül annyiban, hogy felbosszantanak egy helyi politikus-bűnözőt, aki rájuk küldi a rendfenntartó erőket meg az alvilágot, így menekülni kell árkon-bokron át, el az országból, fegyverrel vágva utat magunknak a megúszást jelentő repülőgépig. Mindez középfokozaton 4-5 órányi játékot jelent, tehát egy ültő helyedben simán végignyomod, és ott bámulod döbbenten a stáblistát, mint én, hogy ez most mi volt… Bármennyire is élveztem azt az öt órát, ez, bocsánat a kifejezésért, pofátlanul kevés.

KÖRÖKKEL JOBB, MINT AZ ELSŐ RÉSZ, DE AZÉRT NEM TÖKÉLETES...

Hozzáteszem a fentiekhez, hogy kapunk 58 achievementet, és van négy nehézségi szint, valamint az egyes fejezeteket külön-külön is végignyomhatjuk újra és újra, tehát valamennyire kitolhatjuk a kampánymód játékidejét, de ezzel együtt is ki kell jelentenem, hogy úgy tűnik, a srácok ezúttal nem a magányos farkasoknak akartak kedvezni: aki további és nagyobb élményekre vágyik, társat kell keresnie. Társat, hiszen a szólista őrjöngés kettesben is végigpörgethető, a kooperatív mód tehát immár teljes értékű, és aki még többet szeretne, az elmerülhet a Multiplayer menüpont rejtelmeiben. Itt nem egy, de három móka vár ránk, ezekről részletesebben külön találtok egy bővebb ismertetőt. Hozzá kell tennem, hogy jómagam egy tesztverziót próbálhattam ki a kiadó és a hazai forgalmazó CD Projekt/Square Enix jóvoltából, akik az anyagot megkapott újságíróknak rendeztek külön egy multis partit – elvileg. A gond ott volt, hogy a rangsorolt szekcióban nincs sem szerverlista, sem lobby (megjegyzem, meccsszervezés és más korszerű eszközök sem...), így ha ráböksz valamelyik módra, két dolog történik: vagy becsatlakozol egy valaki által indított meccsbe, vagy sajátot hozol létre, és miközben beállítod a pályát, a körök és résztvevők számát, várod, hogy mások odataláljanak. Nyilván ez élesben, amikor már sokan tolják majd a többszemélyes küzdelmeket, olajozottabban fog menni, most egymást kergettük, hogy hátha elcsípjük a kollégákat, és sikerül összehozni egy bunyót – így csak négy Fragile Alliance mérkőzést sikerült lenyomnom, két órát a társak keresésével és a „session létrehoz / vár öt percig, hátha beesik valaki / session lezár" bulival töltöttem. A nem rangsorolt rész alatt már

KONZOLON IS KIRÁLY

[ÍRTA BATE] **Nekem konzolon (Xbox 360) volt lehetőségem kipróbálni Kane és Lynch kalandjainak második epizódját, és azt kell mondanom, hogy ezen a platformon sem okozott csalódást a program. A látvány itt – a megszokotthoz képest – kevésbé tűnik elavultnak, mint mondjuk az igen magas felbontást és a tűéles textúrákat is könnyedén kezelő PC-n, a hangulat pedig egy az egyben ugyanaz, mint amit Kredenc mester megénekelt a fentebb olvasható cikkünkben. Az egyetlen pont, amiben nem értek egyet, az az irányítás „tökéletessége", azonban ez valószínűleg a platformok közti különbözőségből ered. Xboxon a fedezékharc, főleg annak „elhagyása" korántsem folyékony, kicsit mindig megtöri a lendületet, persze nem égbekiáltó módon, ennek ellenére is bátran merem javasolni, hogy tegyetek vele egy próbát.**



EGYSÉGBEN A KÉTSÉG...

A multi, ahogy említettem, három módot kínál, bár tulajdonképpen mindegyik egy kaptafára készült. Hat pálya van (plusz további három, ám ezeket később, egy DLC formájában fogjuk megkapni), maximum nyolc fő vehet részt a küzdelmekben (a C&R-ben 12), ezek mellett a körök számát (3-5) és azok hosszát (3-5 perc) állíthatjuk be, ha mi magunk hozunk létre meccset.

FRAGILE ALLIANCE

Az első részben már megismert játék. Mindenki rablóként kezd, el kell jutni a zsákmányhoz, majd felszedni azt, és elérni a menekülőjárművet. Mindezt a kezdetben az MI által irányított zsaruk próbálják megakadályozni, ám ha valamelyik rosszfiú meghal, már rendfenntartóként éled újra, és addigi társai ellen harcolhat. A sikeres szökés után az életben maradtak elosztják a zsákmányt, ebből lehet két kör között jobb, a rangunknak megfelelő szintű fegyvereket vásárolni (ezeket elhalálozáskor elveszítjük). Érdemes tehát együttműködni, bár ismert a „baráti tűz" fogalma; aki megló egy komát, sárga lapot kap, az így megjelölt embereket büntetés nélkül le lehet vadászni, az „ártatlan" cimborák megölésekor viszont árulókká válunk. Ez megjelenik a nevünk mellett is, tehát nem árt óvatosnak lenni, hiszen nem sokan szeretnek olyanokkal társulni, akik bármikor hátba lövik őket... Ezt a mókát egyébként skirmishben, azaz gépi segítőkkel és ellenfelekkel is kipróbálhatjuk a főmenü Arcade módjában.

UNDERCOVER COP

A Fragile Allience egy igen érdekes és izgalmas variációja: az egyik zsiványt a gép beépített zsarunak nevezi ki, ám erről csak ő tud. Feladata: megakadályozni, hogy a bűnözők lelépjenek a zsákmánnyal. Meg kell várnia, míg megtörténik a rablás, ezután mindenféle büntetés nélkül levadászhatja a többieket (tehát még a minősítése sem romlik ilyen akciók miatt). Nagy móka, hiszen itt aztán tényleg senkiben sem bízhatsz meg...

COPS & ROBBERS

Tulajdonképpen egy sima Team Deathmatch, azaz két csapat küzd egymással; a bűnözők célja lelépni a pénzzel, a zsaruké ezt megakadályozni.

ISMÉT EGY OLYAN JÁTÉKOT KAPUNK AMELY KOOPERATÍV MÓDBAN JÓVAL ÉLVEZETESEBB, MINTHA EGYMAGUNKBAN JÁTSZUNK...

van szerverkereső, csak ugye játékostárs nem volt – ez van, amikor megjelenés előtti játékot tesztelünk... Amúgy a multi tényleg jó móka, mindegyik játékmód érdekes, pörgős, akciódús, a fedezékharc sok lehetőséget ad – már ha kihasználod, és nem csak rohansz előre. Az MI itt is jól szerepel, de az igazi persze az, amikor hús-vér emberek ellen kell harcolnod, ott valóban megmutatja a megújított játékmechanizmus a szépségét és erejét.

KÉT FÉRFI, EGY ESTE

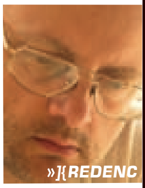
Nehéz mérleget vonnom, hiszen ahogy írtam, a lelkesedésemet alaposan lehűtötte a bolhaszellentésnyi szólómód, a sztori szinte teljes hiánya. A játék ezen része olyan, amit DLC-khez szoktak összecsapni, tulajdonképpen az is mindegy, hogy kit terelgetünk, Kane és Lynch jelleme aligalig villan be egy-egy jelenet erejéig. Bár vannak csúcspontjai a játéknak (látványban ilyen a helikopteres lövöldözés), meglehetősen egysíkú az egész: egyetlen (bár változatos szakaszokból álló) színhely, az ellenség levadászásán túl szinte semmilyen más feladat (mint említettem, van némi osonás, illetve ide sorolható az imént megpendített légi hirig is, de olyan emlékezetes momentumok, mint az első részben voltak, például az építkezésen a monstre teherautó elleni szívatós, mégis örökre belénk égő párbaj, nincsenek), emiatt aztán ki merem jelenteni, hogy ez igazából egy kooperatív/multiplayer cím, egy kicsit izzadságszagú, kicsit összecsapott szólista móddal. Én igazán ezt sajnálom, ugyanis végre a mechanizmus tényleg jó; ha ehhez egy olyan mélységű és fordulatos történetet kerekítenek a srácok, mint az első részhez, nagy klasszikus válhatott volna belőle. Így azonban marad a többszemélyes játék lehetősége – aki szereti az efféle mókákat, tegyen vele egy próbát, praktikusan a demóval. És persze tegye félre a nagy elvárásokat...

Habár Sanghaj meglehetősen izgalmas helyszínnek tűnik, valójában sokat nem látunk majd belőle...

GRAFIKA»	»85%
HANG ÉS ZENE»	»89%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»87%

www.pcguru.hu/1759

»Kane és Lynch 2. kalandja egy többszemélyes játékra kihegyezett cím, rövidsége és sablonossága miatt nehezen értékelhető szólómóddal, ám remek játékmechanizmussal, kellemes körítéssel.



»][REDENC

PRO
A koop és multiplayer szekció, az áldokumentarista stílus, a remek fedezékharc-rendszer.

KONTRA
A single harmatos, a multi is kissé fapados, és sajnos van pár bosszantó/hangulatromboló hiba is.

GÉPIGÉNY» 3 GHz CPU, 1024 MB RAM, 512 MB SM 3.0 DX9.0c VGA, 7 GB HDD

»84%«

ÚJABB KUKACOSKODÁS

WORMS RELOADED

[ÍRTA CHOCHO] **A Worms Reloaded iskolapéldája a „nem romlott el, ne javítsd meg" és a „nagyobb, hosszabb, vágatlan" receptek alapján fejlesztett játékoknak, s bár sok hibát megörökölt, ezek ellenére sem lett rossz.**

A Team17 nevű fejlesztőcsapat egy dolgot tud, de azt nagyon. Az évekkel ezelőtt sikerre vitt Worms-formulát újra és újra lenyomni a torkunkon, minimális változtatások mellett. Viszont míg más játékok esetében repkednének a gyalázatos pontszámok, addig ennek az angol csapatnak a munkái valamiért sorra kapják az elismeréseket, hála az utánozhatatlan Worms-hangulatnak. Főleg az utóbbi évek kukactermésére igaz ez, mert a múlt évtized első felében kiadott, gyengébbnél gyengébb próbálkozások (Worms 3D, Worms 4: Mayhem stb.) után a Team17 visszatért a gyökerekhez, és újra 2D-s, körökre osztott háborúskodást kezdett fejleszteni a rajongók legnagyobb örömére. A tavaly kizárólag konzolra megjelent Worms 2: Armageddon után idén végre megérkezett a Worms Reloaded is, mely elvileg nem több az Armageddon továbbfejlesztett, PC-re és Macre kiadott változatánál. Ha már megvetted a konzolos Worms 2-t, a Reloaded nem a te játékod, amennyiben viszont kimaradt az életedből, megér egy vásárlást a Steamen.

MINDEN A RÉGI...

Noha derék férgeink tizenöt éve állnak hadban egymással, harcmodoruk nem sok változáson ment keresztül. A Reloaded egy 2D-s, körökre osztott stratégiai játék, ahol négyfős csapatok gyilkolják egymást a másik fél teljes eliminálásáig. Egyszerre csak egy kukacot lehet irányítani, és azt is csak egy kis ideig, így a jó helyzetfelismerés és a gyors gondolkodás elengedhetetlen a győzelemhez. Azoknak, akik még nem játszottak egyetlen Worms résszel sem, egy kiváló oktatómód magyarázza el a játék működését, azok viszont, akik ismerik a sorozatot, az első pillanattól fogva otthonosan mozognak majd a pályákon. A Reloaded egyébként jól elkülöníthető egy- és többjátékos móddal lett felszerelve. A szóló rész nagyját a 35 pályás kampány teszi ki, mely egyre nehezedő feladatokkal, sok harccal és pár logikai-ügyességi pályával igyekszik felkészíteni a játékosokat a multiplayer megmérettetéseire. Jópofa, egy ideig elvan vele az ember, értelme viszont nem sok akad, lévén a mesterséges intelligencia nem viselkedik elég logikusan ahhoz, hogy élvezetes játékot tudjon produkálni. Vagy nagyon buta, vagy nevetségesen pontosan céloz, ez a két tulajdonsága pedig lépésről lépésre váltakozik, kidomborítva az MI csaló oldalát. Na de nem is olyan nagy baj ez, hiszen a Worms lelkét amúgy is a többjátékos mód jelenti, és bár van online megmérettetés is, az internet személytelensége nem kelhet versenyre az egymás mellett átélt izgalmakkal. Elvégre nincs nagyobb élmény, mint látni barátaink arcát egy-egy őrült, de sikeres akciónk után, nem igaz?

...MÉGIS SOK AZ ÚJDONSÁG.

Bár eddig úgy tűnhet, a Worms Reloaded semmivel sem jobb a korábbi részeknél, az eddigi arzenál frissítése sokat dobott a régóta ismert játékmeneten. Először is kihajítottak egy csomó offenzív, de valójában felesleges eszközt, így sem a robbanó nagymama, sem az őrült tehén nem szerepel többé a repertoárban. A helyükre behozott 14 új fegyver célja, hogy az eszetlen humort kiegyensúlyozottabb,

ADATOK

KIADÓ
Team17

FEJLESZTŐ
Team17

MŰFAJ
Stratégia

MULTI
2 fő

INFO

A Worms Reloaded immáron a tizenhatodik kukacos játék a sorban, és ezzel még koránt sincs vége a szériának, hiszen már javában készül a tizenhetedik rész, a Worms: Battle Islands...

Ezekkel a srácokkal nem éri meg kukacoskodni, mert csak egy kicsit nem figyelsz, és máris felforrósodik alattad a talaj

professzionálisabb játékélménnyel egészítse ki. A leghatásosabb újdonság talán az alagútba bemászó vadászmenyét, mely könnyedén kifüstöli a pályát keresztben átfúrni vágyó kukacokat, de hasonlóan új területet nyit meg az elektromágnes is, mellyel a ránk leső támadásokat háríthatjuk el. Az eredmény egy minden korábbinál taktikusabb és összetettebb program lett, amit ráadásul egy rakás játékmód tesz változatossá. A Crazy Crates módban az aláhulló ládák mennyisége nő meg drasztikusan, a Warzone-ban pedig szinte az összes létező fegyver elérhetővé válik. Ezek persze inkább csak variációi az adott témának, mégis képesek lekötni az embert, hála a Worms stílusából adódó kismillió vicces szituációnak. Külön csemege egyébként a Body Count játékmód, melyben egyetlen, 200-as életerővel bíró kukaccal kell minél több, 10-es életerejű másik kukacot elpusztítanunk. Minél tovább bírjuk, annál magasabb pont jár fáradozásainkért, és elhihetitek, nem könnyű húsz percnél tovább kihúzni. Ha már szóba kerültek a fegyverek, érdemes kitérni a játék saját boltjára, melyben a győztes csatákért nyert pontokat költhetjük el korábban még nem elérhető felszerelésre. Érdekes megvalósítás, és tény, hogy ösztönzően hat az emberre, hisz ki ne akarná látni, mit rejt a sok meg nem nyitott rekesz a tárgylistán. Amennyiben viszont már mindent megszereztünk, nem marad más hátra, mint a pályák sajátkezű megrajzolása. Bizony, a Worms 2: Armageddonhoz képest ez a legnagyobb újdonság, sőt, azon felül, hogy a legapróbb részletekig mi magunk állíthatjuk elő a terepet, arra is lehetőséget nyújt a játék, hogy már meglévő képeket konvertáljunk pályatextúrává. Ötletes dolog, csak az sajnálatos, hogy játékon belüli online megosztásra nem igazán van lehetőség. Persze egy képfájlt átküldeni nem nagy dolog, és a játékosoknak csak annyi a dolguk, hogy elhelyezik őket az erre kitalált mappába, azért a fejlesztők csinálhattak volna egy olyan felületet, ahol szavazhatunk a legjobbakra, mint például a LittleBigPlanetben. Kár, ez kihagyott ziccer.

ÚJDONSÁG EGY SZÁL SE, DE A HANGULAT MÉG MINDIG FERGETEGES...

Sajtországban egy jó kis puki, igen nagyot durran...

Még London sincs biztonságban a kukacoktól. A németek pusztítása kismiska ehhez képest

A kreativitásnak most már semmi nem szabhat határt, a Reloadedben elkészítheted a saját, mindenkit keményen szívató pályáidat is...

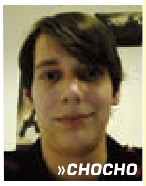
DE MEGÉRI?

A Worms Reloaded látványvilága teljesen olyan, mint amilyen a '97-ben megjelent Worms 2-é volt. Oké, itt már van pár 3D-s dísz a háttérben, funkcióval viszont nem bírnak, így gyakorlatilag minden olyan, mint tizenhárom évvel ezelőtt. A hang és a zene sem változott semmit, ami kicsit szomorú, hisz ezen a téren azért lehetett volna újítani egy keveset. De nem, minden maradt a régiben, így aki a tálalással kapcsolatban vár valami változást, jobb, ha gyorsan elfelejti ezt a képtelen fantáziát. Persze oldalakat lehetne keseregni a technikai fejlődés, pontosabban annak totális hiánya miatt, én úgy gondolom, hogy a 3D eddig inkább csak ártott a sorozatnak, mintsem használt, úgyhogy jobb, ha a Team 17 nem erőlteti a dolgot. Ezzel szemben pozitívum, hogy az irányítás egérrel és billentyűzettel maga a tökély, gépigény pedig egyszerűen nincs. Összességében tehát adva van egy igen kellemes játék, melyet kizárólag a Steam rendszerén át vásárolhatunk meg, s melynek ára jelenleg 14,99 euró, azaz nagyjából 4200 forint. Noha ez kicsit soknak tűnik ezért a nem éppen forradalmi epizódért, a hangulat és a sok jópofa kiegészítésnek hála ki merem jelenteni, hogy megéri befektetni a Reloadedbe. Pár kellemes estét tuti eltöltünk vele. Egyébként a szekér nem áll le, már javában készül a Worms: Battle Islands, melyről egyelőre azon felül, hogy 2011-ben érkezik, nincs sok információ. Hát igen, az üzlet az üzlet, még ha kukacokról van szó, akkor is.

GRAFIKA»	»50%
HANG ÉS ZENE»	»50%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»90%

www.pcguru.hu

»A Reloaded olyan, mintha az eddigi Wormsök összessége lenne. Megéri beruházni rá, mert szórakoztató darab, de klasszikus sosem lesz belőle.



»CHOCHO

PRO
Igazi Worms-hangulat és remek, hosszú távon is szórakoztató játékélmény

KONTRA
Sajnos kevés igazi újdonság...

GÉPIGÉNY» P4 1.25 GHz, 128 MB VGA, 1 GB RAM, 2 GB HDD

»75%«

SZÁSZ SZÓNAK IS EGY A VÉGE...

King Arthur The Saxons

[ÍRTA **TIKA**] **Artúr rendes fickó, de egy idő után az Excalibur lóbálása és a britek nyavalygása is megunható. Nos, ilyenkor jön jól az új letölthető tartalom, amiben a Kerekasztalnak csúfolt pogány szakkört rúgjuk fel szász csizmákkal...**

A King Arthur sikere után a NeoCore szorgos gazda módjára gyártotta a kiegészítőket. Januárban már elérhető volt két DLC, a Knights and Vassals, amely 4 új egységet és két lovagot sorozott be a történetbe, illetve a Legendary Artifacts, ahol a fejlesztők három teljes szettnyi varázstárggyal igyekeztek ösztönözni az újrajátszást (a DLC-k 1,99 euróért kaparinthatók meg). A most megjelent The Saxons expanzió ennél jóval komolyabb tartalommal jelentkezik, lényegében egy új, önálló kampányt vezet fel, amelyben már a játékos szabhatja meg, mennyi ideig és milyen stratégiai célok eléréséig folyjon a küzdelem. Cél lehet az összes provincia birtoklása, a keresztény hit kimaxolása, vagy esetleg a Siddhe legyőzése árán, illetve a gazdaságunk tündöklésével (200 000 kaja és arany) is kivívható a végső győzelem. Ha szeretnénk visszavenni a mitológiai szálból, a varázslatok ereje szabályozható a kezdőképernyőn, és az AI agresszivitását is visszaszoríthatjuk a nekünk kedvező szintre. Az iménti halmaz tetszés és gusztus szerint kombinálható egymással, amitől a játék egy kellemes sandbox jelleggel gyarapodott ezen az oldalágon.

AZ ÚJ KIRÁLY...

Britanniában sötét idők járnak, az a briton fattyú, Artúr is kirángatott valami kardot egy sziklából, és máris királynak képzeli magát, no meg olyan megátalkodott pogányokkal cimborál, mint Merlin. Az országban egymást érik a lázadások, király támad király ellen, druidák harcolnak a papsággal, és észak erdeiben még mindig állandó fenyegetést jelent a Siddhe (tündérek). Eretnekség és erőszak, ezt pedig egy keresztény szász király nem tűrheti, tehát szólítsátok hamar Beowulf hős lovagjait, hogy tűzzel-vassal vigyék a hírt, Raedwald királyé a jövő! Úgy 30 órányi játékidőt jelent, ha az összes célkitűzést és újdonságot el akarjuk érni, és bizony nem lesz könnyű. Norfolk vára, fent északon, messze esik Cornwalltól (Artúr otthona), a játékmenet pedig kőkemény, ám ugyanakkor fel is szabadít a kötöttségektől. A szöveges questek helyét a hódítás vette át, a Book of Faith, azaz a küldetéstekercseket keretbe foglaló felület is épp csak lehetőségeket vet fel, nem korlátoz semmiben, arra és olyan taktikával indulsz, amerre tetszik. Nyugodt lelkiismerettel végiggyalogolhatod pogányként is ezt az ösvényt, a morality chart – a jellemfejlődéssel kiváltható egységek, varázslatok és fejlesztések táblája ugyanúgy díjazni fogja, mint régen.

CHAMPIONS OF THE FAITH

Az első lényeges újítás, hogy a lovagjaink Leadership (vezetői) tulajdonsága immár korlátozza az egy seregben bevethető hősök számát. Az 5 új lovag, mint Sir Melodias vagy Sir Wylford, a „Beowulf-örökség" részei, így az új képességeik közül a Blood of Beowulf (+1 fight minden lovagnak a seregen belül) némiképp kompenzálja az előző megszorítást. A nagy szörnygyaluló hérosz leszármazottai egyébként 10, újdonságnak számító skill közül csemegézhetnek, ilyen például a Flamewall, ami tűzfalat állít a támadó sereg elé, de a Mass Slow, Mass Healing és a Fire Rain varázslat is tetszett, no meg a 30 új challenge questben (egyedi csaták) ugyanennyi ropogós varázseszköz gyűjthető be, amelyek többsége ráadásul egy-egy komplett szettbe illeszthető be. Természetesen a Kerekasztal helyett nem lehetett szögleteset bevezetni, így a fent említett

KI IS AZ A BEOWULF?

A mai Svédország területén élt gaut törzs mitologikus hősének történetét az angolszászok vitték el Britanniába. A germán törzseket (angolokat, szászokat) pedig a legenda szerint Vortigern, a britonok vezére hívta be az 5. században, hogy a piktek ellen harcoljanak. Mindenesetre Beowulf az óangol nyelv egyik legrégebbi írásos műve, amelyben a nagy harcos szembeszáll a Hrothgar király csarnokát fenyegető rémséggel, Grendellel, majd a szörny anyjának is a fejét veszi. 50 évig uralkodik a vidéken, és az utolsó csatájában még diadalmaskodik az új veszedelem a sárkány felett, de eközben halálos sebet kap. Halála egyben a lassan beolvadó gaut nép sorsát is szimbolizálja.

ADATOK

KIADÓ
NeoCore Games
FEJLESZTŐ
NeoCore Games
MŰFAJ
stratégia
MULTI
2 fő

INFO

A budapesti fejlesztőcsapat kisebbfajta csodát művelt az Artúr mondakörrel, a King Arthurban ugyanis közös nevezőre hozták a szöveges kalandozást a real-time stratégiával. Szeptemberben a Lionheart King's Crusade-del reméljük, megismétlik a sikert...

Véres összecsapásokban ezúttal sem lesz hiány, ahogy a látványra sem lehet majd panasz...

Büszkén felnézünk majd mindazokra, akik képesek lesznek első pillantásra megmondani, hogy ezen a képen ki kivel van, és ki ellen. Lehet kezdeni...

remek fickók a Champions of the Faith (Hit bajnokai) egyletben tömörülnek, ám a többi miskulancia – hűbérbirtokok, feleségek, börtön stb. – értelemszerűen megegyezik az Artúri szálon megismert bútordarab funkcióival. A szászok, ha hajlandók követni az Úr igéjét, frissen „vasalt" egységekkel gazdagodhatnak, mint mondjuk a lovas-íjász Saxon Archers vagy a brutális Saxon Royal Guard, de pogány vonalon a Doomsday Champions névre hallgató lovagkompánia sem megvetendő.

KIRÁLYLÁNYT, LOVAGOT VEHETSZ KILÓRA!

Mivel DLC-ről van szó, nem piszkáltak bele az alapokba, továbbra is Britannia térképén tologatjuk a lovagokat és seregeket jelképező figurákat, és ha valaki keresztezné ezt az utat, akkor valós idejű ütközetben elpáholjuk. Ahhoz, hogy egyik királyságot a másik után igánkba hajtsuk, és jó kereszttényeket neveljünk a nyavalyásokból, legfőképpen egy jól működő gazdaság kell, mivel az idegen földre lépő sereg dupla porciót fogyaszt. Az új diplomáciai felület adja meg arra a választ, hogy hogyan lehetünk sikeresek. A környező királyságokkal szövetkezhetünk, kereskedelmi paktumokat üthetünk nyélbe, de valószínűleg a zsarolás opció lesz mindenkinek a kedvence. A módszer tiszta és átlátható, a reputációértékünktől függ, kivel és mit művelhetünk, sőt, számértékbe sűrítve azt is látjuk, hogy van-e kedve az adott nemzetnek összeakasztani a bajszot a rettegett szászokkal. Négy darab királylányt is felkínálnak tálcán, akikből egyet, tekintettel a későbbi bónuszokra (a csinos pofika nem bónusz...) érdemes ajándékokkal elhalmozni, hogy aztán a jó Raedwald frigyre lépjen vele. A lovagok is átcsábíthatók az oldalunkra, de mindez smafu, ugyanis négy láthatatlan frakció működik a háttérben, a Püspöki tanács, a Siddhe, a Martalócok és a Törvényen kívüliek klánja, akik erős befolyással bírnak Britanniában. Az, gondolom, világos, hogy lapátolni kell a javakat a kapcsolatépítéshez, és ha mindenhol bevágódtunk, akkor elkezdhetünk taktikázni – vajon a Siddhe melyik északi tartományba nyomuljon be bajt keverni, a martalócok hol szítsanak nyílt lázadást, és a törvényen kívüliek kinek az ellátmányát mérgezzék meg. A dolog szépséghibája, hogy ez az út minden ellenlábasunk előtt nyitva áll, és felettébb kellemetlen, ha a legderekabb seregvezérünk torkát orgyilkos nyílvesszeje üti át, avagy épp a dédelgetve őrzött haderőnk indul el keresztes-hadjáratba, amit egy „jóakarónk" hirdetett meg. Sárkány ellen sárkányfű, ahogy mondani szokás, tehát súlyos összegekért védelmet is vásárolhatunk minden frakciónál, sőt, hősöket kérhetünk le, különleges relikviákat, és akár kisebb csomagot az egységeikből. Az AI egyébként remekül mozgatja a figuráit a taktikai térképen, és szépen körbejáratja a „cumit", azaz a szomszéd királyságok egymást is osztják rendesen, amit okosan ki lehet használni...

ÖLTÖZZ RÉTEGESEN

A játékban fellelhető tárgyak nagy része kollekciót alkot, és jótékony bónuszokkal hálálják meg az együttes viselést, mint például az itt bemutatott Gladiátor szettnél...

SWORD OF THE GLADIATOR	ARMOUR OF THE GLADIATOR	BELT OF THE GLADIATOR
+3 FIGHT	+2000 Hit point	+2000 Hit point
++ 2000 Hit point	++ 3000 Hit point	++ 3 FIGHT
+++ 200 HP minden leölt katonáért	+++ 5 Mana minden leölt katonáért	+++ 30% attack rate a hős egységeinél

EGY JEGY A SZÁSZOK VS. ARTÚR MECCSRE=12 EURÓ

A szászokkal élmény játszani, alapból kellemes a lovasság (Riders), a Deepwood archers, az egyik legjobb íjászkompánia pedig gyorsan kifejleszthető. A csatatereken nincs változás, a kiemelt pontok és a megszokott formációk köszönnek vissza abban a parádés minőségben, amit az Arthurban megszoktunk. Az AI ugyanolyan kemény, és persze ugyanolyan álnok módon rohanja le a stratégiai pontokat, viszont ezt meg ugyanúgy kihasználhatjuk, mint régen, ha az elkalandozó egységeit időben felmorzsoljuk. Végezetül vonjunk mérleget, 12 euróért kapunk egy önálló, számtalanszor újrajátszható kampányt, 5 új hőst, 5 új egységet, rengeteg relikviát és hozzá kapcsolódó küldetést, no meg egy vadiúj és egyedi diplomáciai rendszert. Ha azt kérdezitek, hogy megéri-e, a válaszom egy határozott igen.

A szász íjász nyilaitól ments meg minket, Merlin...

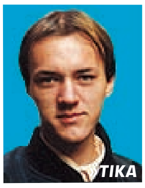
GRAFIKA» »80%

HANG ÉS ZENE» »74%

JÁTÉKÉLMÉNY» »90%

www.pcguru.hu/1500

»Potom áron juthatunk egy igazán értékes kiegészítőhöz, de ez sem könnyebb, mint az arthuri szálon való vitézkedés volt, tehát szigorúan csak az alapmű kedvelőinek ajánlott.



PRO Új, tetszés szerint konfigurálható kampány, kellemes diplomáciai lehetőségekkel.

KONTRA Kétszer lefagyott, ami nem túl durva szám, csak épp nem a legjobbkor...

GÉPIGÉNY» PIV 3,4GHz, 1GB RAM, GeF6600/ATI X700, 8GB HDD

»85%«

VAN, AMIT NEM KÉNE MEGTALÁLNI...

Lara Croft
And the Guardian of Light

[ÍRTA **CHOCHO**] **Lara Croft két év után egy kisebb kalanddal tért vissza, hogy bebizonyítsa, igenis meg tud még újulni vénlány létére. Platformelemek, szörnyek és maják egy valódi kooperatív gyöngyszemben... Kötelező!**

Legalábbis azoknak, akik nem szeretnek sok időt egyedül tölteni a játékok előtt. A Guardian of Light ugyanis nem a híres-neves Tomb Raider sorozat legújabb epizódja, hanem egy mellékszál, amivel a Crystal Dynamics az új rész kifejlesztéséhez szükséges időt szerette volna elviselhetőbbé tenni. Ehhez azonban nem elégedett meg a régi recept leporolásával, hanem mindjárt egy kooperatív játékra összpontosító, új designt kotyvasztott, melynek igen ízes végeredményét egyelőre csak az Xbox 360 tulajdonosai kóstolhatják meg. A többi platformra szeptember 18-án várható Lara legújabb kalandja, addig is azonban tessék spórolni, mert ez kötelező vételnek tűnik.

FÉNY A SÖTÉTSÉG ELLEN

A Guardian of Light története szerint Lara épp a Füstölgő Tükör nevű, ősi maja ereklyét keresi, amikor rátörnek a helyi kiskirály, Vasco emberei. Lara kénytelen elvezetni őket a kegytárgyhoz, ám amikor a rosszfiúk leemelik a tükröt az állványról, elszabadul a pokol. Pontosabban Xolotl, egy ősi isten, akinek semmi más nem jár a fejében, mint az apokalipszis. Xolotl azonban nem egyedül tér vissza a múltból. Egy szempillantás alatt ott terem mellette a pár perce még szobornak látszó maja harcos, Totec, hogy még napfelkelte előtt visszazárja a gonosz istent a tükörbe. Xolotl persze kereket old, Vasco otthagyja a fogát, Larára és Totecre hagyva a világ újbóli megmentésének feladatát. Nem egy különösebben jelentős sztori, de egy kizárólag letölthető formában kapható, rövidebb játéknak nem is kell feltétlenül több. Elég annyi, hogy Lara és Totec a kétezer éves korkülönbségnek köszönhetően lefolytasson pár viccesebb párbeszédet, s a játékos máris meg van elégedve. Maga a program egyébként két opcióval indul, egy szóló és egy multi játékmóddal. Egyszemélyes játékban kizárólag Larát irányíthatjuk, aki a megszokott módszerrel, azaz harccal és logikai feladványok megoldásával vándorol pályáról pályára. Multiplayer módra váltva viszont ketten lehetünk a képernyőn, s Lara mellett Totec is végigverekszi magát a durván 12 óra hosszú játékon. Bár az egyszemélyes mód is szórakoztató, az igazi kihívást a kooperatív játék jelenti. Lara két pisztollyal és egy kötéllel, míg Totec pajzzsal és dárdával van felszerelve, kettejük kellékei pedig kiválóan kiegészítik egymást. Együtt játszva a Guardian of Light részletesen megkomponált feladványokat és izzasztó harcjeleneteket nyújt, ami igazán üde élmény a kissé már önismétlő Tomb Raiderek után. Szinte nem telik el olyan pillanat, amikor az embernek ne kéne tornáztatni az agyát, és a közös gondolkodás, ötletelés csak tovább emeli a már így is stílusos játékmenet értékét.

LÁNDZSA HELYETT GÉPFEGYVER

A játékmenetet nem a megszokott TPS nézetben követjük nyomon, hanem madártávlatból, valahogy úgy, ahogy a Diablónál már megszokhattuk. A két szereplő egyszerre van a pályán, és csak egy adott pontig távolodhatnak el egymástól, rákényszerítve a játékosokat a folyamatos együttműködésre. Bár a kamerakezelésnek vannak gyengébb pillanatai, összességében

ADATOK

KIADÓ
Square Enix

FEJLESZTŐ
Crystal Dynamics

MŰFAJ
platform-akció

MULTI
2 fős koop

INFO

A Crystal Dynamicsnál jelenleg 55 ember dolgozik a Tomb Raider projekten, ami magába foglalja a mostani tesztünk alanyát és egy eddig be nem jelentett, de hagyományos Tomb Raider játékot is...

BOMBAJÓ

Lara és Totec egyaránt kifogyhatatlan mennyiségű bombával rendelkezik. A bombákat Y-nal tehetjük le, majd az Y újranyomásával robbanthatjuk fel a megfelelő időben. A robbanószerek precíz használata egyébként igen fontos része a játéknak. Többször előfordul majd, hogy egyedül nem biztosítunk elég kakaót, így kettőnknek kell aláaknázni valamit, sőt, a csontvázakat kizárólag bombákkal intézhetjük el. Várjuk meg, míg szétesnek (pár lövés kell nekik), majd mielőtt összeállnának, robbantsuk fel őket.

Lara egyrészt hű maradt a régi értékekhez (kincsvadászat, akció, logika), de közben meg is újult, hiszen koop és új nézet várja a rajongókat

elmondható, hogy az új nézőpont beválik, s talán egyedül a harc az, ami kicsit kellemetlen lehet az első találkozáskor. Mivel a kamera rögzített, ezért nem a képet, hanem az általunk irányított figurát forgathatjuk, ez pedig célkereszt hiányában sokszor véletlenszerű célzást eredményez. Nem tökéletes megoldás, mindazonáltal működik, és annyi pozitívum azért rejlik benne, hogy megnehezíti a képernyőn való eltévedést. Máskülönben ugyanis tuti, hogy elvesznénk abban a hatalmas forgatagban, amit a minden irányból özönlő ellenfelek jelentenek. Ahogy haladunk előre a játékban, úgy lesznek egyre változatosabbak és erősebbek, s mivel a számuk is nőttön nő, megfelelő arzenál nélkül tehetetlenek lennénk velük szemben. Persze a Crystal Dynamics fejlesztői erre is gondoltak. Van itt shotgun, géppisztoly, UZI, lángszóró, sőt, gránátvető is, hatásfokuk pedig minden lénynél más és más. Az igazi habot a tortán a

Egyedül is nekivághatunk a kalandnak, de mennyire jó már, mikor nem egyedül, hanem közösen szitkozódva nyomunk le egy főellenfelet...

SMOKING MIRROR

Ismerős ez az elnevezés? Nos, nem véletlenül, ugyanis ez volt a remek Broken Sword kalandjáték-sorozat második részének alcíme is. A sztori ott is a veszedelmes kegytárgyba zárt istenség körül bonyolódott, ám míg a Guardian of Lightban Xolotl, addig a Broken Sword II-ben Tezcatlipoca töltötte be ezt a szerepet. Tezcatlipoca egyébként jóval életszerűbb tükörlakó, lévén a furcsa lelet ötlete az istenség nevének tükörfordításából származik. Az ugyanis magyarul füstölgő tükröt jelent. Szép átfedés.

bossharcok jelentik, amik hihetetlenül látványosak és intenzívek, teljesítésük kihívás a javából. Ennek ellenére a készítők nem estek bele a főellenfelek túlerősítésének csapdájába, azaz bár lesz egy-egy durvább menet, sosem érezzük majd frusztrálva magunkat. Előfordulhat persze, hogy valami nem úgy sül el, ahogy terveztük, de ilyen esetekben érdemes átnézni az időközben összeszedett ereklyék tulajdonságait. Bizony, minden pályán találhatunk opcionális kiegészítőket, amik hol erősítik, hol gyengítik bizonyos képességeinket. Ezekkel a leletekkel sakkozva szinte már pofátlan előnyre tehetünk szert, noha igaz, hogy megszerzésükhöz nem akármilyen nehézségű feladatokat kell megoldanunk. A Guardian of Light egyébként is tárháza a gyűjthető extráknak, s annyi bizonyos, hogy egy végigjátszás nem lesz elég minden titok felderítésére.

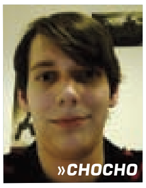
AZÉRT CSAK A FÉNY GYŐZ...

Bár eddig csak dicsértem a Guardian of Lightot, azért van pár olyan hiányossága, ami megérne egy kis javítást. Először is nagyon sok programhibával találkoztam. Lara és Totec néha egyszerűen megtagadja a fegyverváltást, de az is gyakran megesik, hogy a játékos keresztülesik a pálya textúráin, és valahol egészen máshol bukkan fel. Találkoztam továbbá beakadt főszörnnyel és repülő Toteckel is, szóval lett volna még mit kiszűrni a tesztereknek, annyi szent. Hasonlóan bosszantó, hogy mint már említettem, nincs célkereszt. Mivel a szereplők aprók, megesik, hogy nem látjuk, éppen merre is néznek, ez pedig olykor végzetes következményekkel jár. Pedig nem kellett volna több, mint egy kis irányjelző, ami mutatja, merre tartjuk a puskacsövet, mint például az Alien Swarmban. Az irányítás egyébként Xbox 360-on nem rossz, reméljük, hogy a PC-s változatra is sikerül átültetni minden nehézség nélkül. Ha már az irányításnál tartunk, érdemes kitérni kicsit a tálalásra, hisz a Guardian of Light gyönyörű, és jól is szól. A csodálatos pályák és a remek dallamok mellett sok dobozos program is elbújhat, a kiváló szinkron pedig még azt is elfeledteti velünk, hogy Totec kétezer éve nem tanulhatott volna meg angolul. Az odafigyelés és a tökéletes tervezés egyébként minden fronton jellemzője az új Lara Croftnak, ezáltal reményt csalva a szívünkbe az új Tomb Raidert illetően is. Egyedül az sajnálatos, hogy egyelőre csak egy gépen lehet ketten játszani. Reméljük, hogy a már most bejelentett öt DLC-ből az egyik az online játék lehetőségét is magával hozza majd a sok új pálya és fegyver mellett, mint ahogy abban is bízzunk, hogy a szeptember 18-án megjelenő PC-s és Playstation 3-as portok legalább ennyire jók, ha nem jobbak lesznek.

GRAFIKA»	»90%
HANG ÉS ZENE»	»90%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»90%

www.pcguru.hu/1928

»Kissé szkeptikus voltam az új kalanddal kapcsolatban, de kellemes csalódás ért. A Crystal Dynamicsban van spiritusz, ez pedig az egyik legjobb kooperatív játék, amivel valaha játszottam.



»CHOCHO

PRO
Remek kooperatív játékélmény és szuper feladványok.

KONTRA
Nincs online játék, és itt-ott bugos is.

»90%«

VISSZA A FÖLDRE

Puzzle Quest 2

[ÍRTA MIGUEL] **Az első hivatalos Puzzle Quest-folytatás tanult a félresikerült Galactrix hibáiból, és a készítők visszatértek ahhoz, ami igazán jól megy nekik – készüljünk hát ismét a könnyfakasztó gyémántpakolásra.**

ADATOK

KIADÓ
D3

FEJLESZTŐ
Infinite Interactive

MŰFAJ
logikai RPG

MULTI
2 fő

INFO

Az Infinite olyan csapat, amely képes tanulni a hibáiból – ami annak fényében, hogy mekkora bukás lett abból, amikor változtatni akarták a Puzzle Quest alapjain, kifejezetten előnyös tulajdonság.

A Puzzle Quest tipikusan az a játék, amiről mesélni könnyű, de szóban meggyőzni valakit arról, hogy márpedig ez egy zseniális program, amit bűn kihagyni – na, az egy kicsit bonyolultabb. Például hiába mondom el, hogy az egyszerűségben rejlik a kulcs, a játékot nem ismerők biztosan nem esnek kísértésbe annak hallatán, hogy tulajdonképp semmi más nem vár ránk napokig, mint három, négy vagy annál is több azonos figura egymás mellé ügyeskedése. Szerencsére nem is érzem kötelességemnek, hogy reklámozzam ezt az amúgy rendkívül időrabló, illetve barát- és családellenes tevékenységet, az első rész sikere okán tuti lesznek megint pár százezren-millióan, akik belekezdenek, aztán már nem tudnak elszakadni az ördög managyűjtögetős-kardlengetős öleléséből.

VISSZA AZ ALAPOKHOZ

Az Infinite csapatánál biztos volt egy olyan megbeszélés, amin ritúálisan megbecstelenítették, majd elégették és felakasztották (nem feltétlenül ebben a sorrendben) azt a jómadarat, aki annak idején felvetette a Galactrix újításait. Űrharc meg hexa alapú játéktér, hát Mariótól veszed a gombát, öreg?

Ünnepélyesen lapátra került minden nagyobb változás, és mindannyiunk hatalmas örömére a PQ 2 már csak itt-ott finomított az egyszer már sikeres recepten.

Az alap továbbra is egy olyan logikai játék, amiben a cél az ellenség legyőzése oly módon, hogy három vagy annál több ugyanolyan kis követ tegyünk egymás mellé cserélgetéses úton. A színes kövek (ezekből gyűlik a varázsláshoz kellő mana) maradtak, és a sebzés alapvető módját adó koponyák sem tűntek el, azonban újítás a páncélkesztyűk modellezte akciópontok megjelenése – ennek gyűjtögetésével és felhasználásával tudjuk aktiválni a karakter kezébe adott eszközöket. Az ötlet jó, és a kivitelezésbe sem csúszott hiba: a négy kasztnak (barbár, bérgyilkos, paladin, varázsló) jutott közösen használható, illetve kasztspecifikus eszcájg, az alap rövidkardtól kezdve a kétkezes bárdokon és a varázsbotokon keresztül az olyan finomságokig, mint a manamanipuláló itókák vagy a több körön keresztül biztosan sebző mérgezett tőrök. Az első részből ismerős, tapasztalati pontot és pénzt adó aranyhalom és lila csillag mostanra eltűnt, csak a csaták végén kapott összefoglalásból derül ki, melyikből mennyi jutott.

Két csata közt maga a történet folyik, és míg az első részben egy madártávlatból mutatott birodalom térképén mászkáltunk a hősünkkel, most pár léptékkel közelebb

Varázslatból most is lesz egy halom, ám jóval nagyobb szerep jut az egyes igék jó sorrendben való ellövésének

menve afféle hack-and-slash nézetet kapunk, barlangokkal, városokkal, alagutakkal és tornyokkal. Ez elsőre nagyon furcsa a korábbi epizódon szocializálódottaknak, de könnyű megszokni, és belátni, hogy tulajdonképp ugyanazt kapjuk, csak más méretarányban. Bár az előzetesekben a készítők büszkén emlegették, milyen epikus sztori kerekedik majd ki a végtelen gyémánttologatás közben, azért egyezzünk meg abban, hogy az első résznél erősebb ugyan a felhozatal, de továbbra is maradunk a csontvázak és goblinok, no meg megátkozott faluk szintjén.

APRÓ JAVÍTÁSOK

A korábban már részletezett logikai elemen megejtett változtatásokon túl akad még néhány finomság, amiről érdemes szót ejteni. Az egyik a minijátékok ügye: az első részben is volt rengeteg, most is akad jó pár, sőt kijelenthető, hogy a tervezők jó érzékkel nyúltak hozzá ehhez a területhez. Az első részben központi szerepet betöltő varázslattanulás és hátasbefogás mostanra erőteljesen a háttérbe szorult (sőt, az utóbbi teljesen kiesett, hiszen a kisebb lépték miatt nem kell paci, vagy uram bocsá' Óriás Tűzpók a fenekünk alá). A tárgyak gyártásának minijátékos megoldását a faluban található kovács képességei helyettesítik: a szörnykeből hulló alapanyagok (ja, tényleg, ez is újdonság – a csaták után néha kapunk fát, fémet, gyöngyöt meg egy halom egyéb kacatot) felhasználásával egyre combosabb eszközzé változtatja a felszerelésünket. Megjelentek azonban a zárt ajtók, a csapdák vagy épp a kincsesládák: ezek mind-mind különböző stílusú kihívást hoztak magukkal (a legélvezetesebb mindenképp a kincsek beszerzése, itt összesen négyféle dolgot tudunk összepárosítani, így nagy az esélye a hegyomlásszerű láncreakcióknak). Összességében nagyon jót tesz a Puzzle Quest 2-nek az újragondolt minijátékrendszer, hiszen az amúgy most is meglehetősen monoton szörny-szörny-szörny-szörny ritmusban igen-igen baráti az a pillanat, amikor valami máshoz nyúlhatunk (így szörny-szörny-szörny-minijáték-szörny lesz a kopogás menete).

Az első résszel kapcsolatos legnagyobb negatívum a pofátlanul csaló gépi intelligencia volt, és a fejlesztők szerencsére ezt sem hagyták eredeti állapotában. Azt nem mondom, hogy most már nem csal pofátlanul a gép, de legalább csak a képernyőn látható elemekkel gazdálkodik. A korábban oly gyakran előforduló eset, az eltüntetett sima hármas kombó helyére becsúszó hármasok folyamatos sorozata már szerencsére elfogadható gyakorisággal esik meg a játékban, így a gép bár továbbra is svindler szemétláda, az ember legalább nem látja állandóan ennek képes bizonyítékát. Kicsit talán egyszerűbb is lett a második rész, nincsenek már olyan nagy vízválasztók, mint az első részben (szerintem az első rész kipróbálói közül sokan a mai napig nem jutottak túl minden idők egyik legkiegyensúlyozatlanabb bossán, Dugogon), bár az tény, hogy nagyon nem mindegy, a négy karakter közül melyikkel is vágunk neki a történetnek. Szerkesztőségünk egybehangzó véleménye alapján a barbárt semmiképp ne erőltessük, a másik három kaszt ugyanis már alacsony szinten is sokkal potensebb, ráadásul a folyamatos varázslat- és támadáskombók miatt a játék is élvezetesebb paladinnal, varázslóval vagy bérgyilkossal. Ettől függetlenül jó taktika, ha egy keményebb diónak bizonyuló ellenfélnél kifigyeljük, pontosan mit is kell gyűjtenie ahhoz, hogy lenyomjon minket, és a következő alkalommal törekedni arra, hogy elhappoljuk előle ezeket a köveket (vagy épp páncélkesztyűket) még akkor is, ha nekünk történetesen nem azokra van a legnagyobb szükségünk.

A gép ugyan kevésbé (látványosan) csal, azért akad majd pár komolyabb ellenfél...

VAN HELY EGY HARMADIKNAK

Ha igazán összesíteni szeretném, hogy megéri-e 16 euró környéki összeget áldozni a PQ 2-re, akkor azt mondanám, hogy a programmal eltölthető számtalan játékóra fényében mindenképp időtálló befektetés az a (pillanatnyi árfolyamon számolt) 4500 forint. Azonban ha azt kellene osztályoznom, hogy mennyire sikerült újdonságokkal telepakolni a folytatást, magyarán hogy mennyire lépte túl az első rész adta alapokat az Infinite gárdája, akkor már kicsit csalódottabb vagyok. Tény, hogy hasznos volt egyet visszalépni a Galactrixtól, és a fent részetezett finomítások is jól sikerültek, azonban az ember telhetetlen, és szívesen látott volna kis polírozás és ráncfelvarrás helyett valami nagyobb újítást. Na, majd talán legközelebb.

BEST OF ACHIEVEMENTS

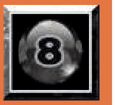
EPIC WIN

Első olvasatra ez az öcsi csak azoknak jelent majd megugorhatatlan nehézséget, akik nem sz...envendtek az első résszel: győzz le egy ellenséget úgy, hogy neked már csak egy életerőpontod maradt. Aki tudja, hogy mennek a dolgok a PQ-ban, az sejti, hogy hamarabb lesz ez meg, mint hogy a bank lekönyveli az utalást.

PWNT!

Ez azért már eggyel bonyolultabb: győzz le egy ellenfelet egyetlen kör alatt. Érdemes a játék elején próbálkozni, mikor még nem több száz pontnyi élettel megáldott, rinocéroszbőrű, öngyógyító troll királyokkal kell birkózni, és persze kell egy kis szerencse is, mondjuk négy darab +5 koponya személyében.

OMGHAX

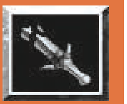


Azt ugye tudjuk, hogy a cél három, négy vagy öt ugyanolyan figura vagy gyémánt egymás mellé pakolása (és alapesetben nem is nagyon lehet többet egy 8×8-as pályán). Ez az achievement azonban akkor lesz a miénk, ha sikerül nyolc, azaz 8 ugyanolyan darabot egymás mellé varázsolni. Mondom va-rá-zsol-ni.

WE LOVE YOU TOO

Na, ez könnyű lesz: a We love you too könnyű préda, ráadásul nem is tart sokáig megszerezni. Egyszerűen csak végig kell néznünk a játék készítőjének listáját, és ka-csing! Már meg is van. Az igazán becsületesek azonban azok, akik valóban végignézik, és nem lépnek át addig netezni a másik ablakba...

YOU'RE DOING IT WRONG

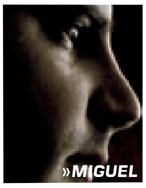


Ahogy az a cikkből is kiderül, az egyik újítás, hogy immár tárgyakat is használhatunk a csatákban – na, ha szeretnénk elbüszkélkedni a haveroknak, hogy mi mindent megteszünk egy achievementért, ez kell nekünk: akkor kapjuk meg, ha végigvisszük a PQ 2-t anélkül, hogy egyszer is használnánk a kezünkbe adott dolgokat.

GRAFIKA»	»85%
HANG ÉS ZENE»	»70%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»85%

www.pcguru.hu

» Az első rész adta remek alapokból megírt, korrekten felmondott lecke, ami kisebb újításokat és finomhangolást ugyan hoz, de nagyobb reformot nem. Ettől függetlenül az év egyik legjobbja.



»MIGUEL

PRO
Az alapmechanizmus továbbra is az öt legaddiktívabb kábítószer listáján szerepel.

KONTRA
A zseniális zene is eltűnt, a monotonitás is hamar beköszön, ráadásul az euró is drága.

GÉPIGÉNY» CPU: Core 2 1,8 GHz, RAM: 1 GB, VGA: 256 MB SM 2 DX9, HDD: 475 MB

»85%«

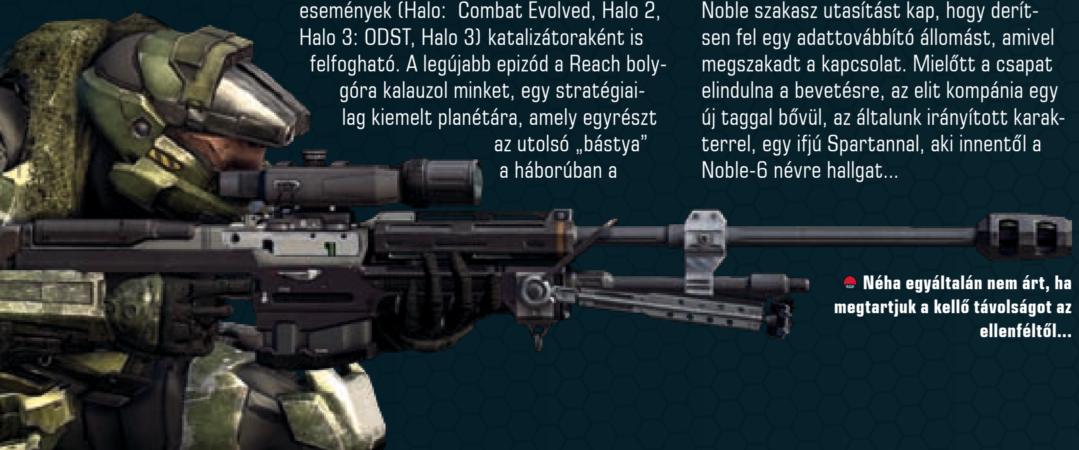
ZÁRJUK LE A KEZDETEKKEL

HALO REACH

[ÍRTA BATE]

IDÉN ŐSSZEL EGY KORSZAK ZÁRUL LE AZ X360 ÉLETÉBEN, HISZEN A HALO REACH KÉPÉBEN MEGÉRKEZETT AZ UTOLSÓ OLYAN HALO JÁTÉK, AMI A BUNGIE MŰHELYÉBŐL KERÜLT A KONZOLOK MEGHAJTÓIBA. AZ AMERIKAI FEJLESZTŐCSAPAT EDDIG NÉGY HALO JÁTÉKBAN BIZONYÍTOTTA A TEHETSÉGÉT, ÉS AZ ÖTÖDIK, UTOLSÓ FELVONÁSRA IS BŐVEN MARADT PUSKAPORUK, HISZEN ISMÉT EGY EPIKUS, LENDÜLETES, LETEHETETLEN PROGRAMOT TETTEK LE AZ ASZTALRA. A FEJLESZTŐKNEK EZ EGY MÉLTÓ BÚCSÚ A SOROZATTÓL, A JÁTÉKOSOKNAK PEDIG EGY ÚJABB FELEDHETETLEN ÉLMÉNY, SPARTAN BŐRBE BÚJVA, A HALO UNIVERZUMBAN…

Minden igazán jó történetnek van eleje, közepe és vége, s mivel a Halo Univerzum velejét adó galaktikus háború közepét és végét már volt szerencsénk végigjátszani, így igen stílszerű, hogy a Bungie egy olyan korai időszakot választott a saját Halo-pályafutásának lezárására, amelyet ez idáig csupán nyomtatott formában, könyvek lapjain ismerhetünk meg. Habár a Halo Wars eseményei jóval korábban játszódnak jelen tesztünk alanyánál, a Reach bolygón történtek mégis inkább szolgálhatnak a Master Chief-féle Halo-vonulat nyitányaként, hiszen a játék által elmesélt eseménysorozat meghatározó jelentőséggel bír a UNSC-Covenant háborúban, a Spartan-program életében, és a kronológiailag ezután bekövetkező események (Halo: Combat Evolved, Halo 2, Halo 3: ODST, Halo 3) katalizátoraként is felfogható. A legújabb epizód a Reach bolygóra kalauzol minket, egy stratégiailag kiemelt planétára, amely egyrészt az utolsó „bástya" a háborúban a Covenant ellen a Föld irányába, másrészt pedig a Spartan-program bölcsője, a Spártai és ODST szuperkatonák „szülőhelye". Nagyjából másfél hónappal járunk a Halo: Combat Evolved eseményei előtt, mikor is a Reachen állomásozó Spartan katonákból álló Noble szakasz utasítást kap, hogy derítsen fel egy adattovábbító állomást, amivel megszakadt a kapcsolat. Mielőtt a csapat elindulna a bevetésre, az elit kompánia egy új taggal bővül, az általunk irányított karakterrel, egy ifjú Spartannal, aki innentől a Noble-6 névre hallgat…



Néha egyáltalán nem árt, ha megtartjuk a kellő távolságot az ellenféltől…

„A MAGYAR NÉV MEGINT SZÉP LESZ, MÉLTÓ RÉGI NAGY HÍRÉHEZ"

Mielőtt rátérnénk a játékmenet ecsetelésére, muszáj egy kis kitérőt tennünk, ugyanis a Halo: Reach első pályája senkinek nem fog akkora örömet okozni, mint a magyar játékosoknak. Azt már korábban is felfedezhettük, hogy a Bungie valamiért kedveli a magyar nyelvet, hiszen a Halo 3: ODST egyik élő szereplős előzetesében a mi nyelvünkön üvöltött a kiképzőtiszt, illetve az első Reach-morzsák felbukkanásakor az is napvilágra került, hogy a bolygó egyik legnagyobb városa Ezhtergom névre hallgat. Nos, örömmel jelentjük, hogy a magyar jelenlét ezzel még korántsem ért véget, sőt, most hág majd a tetőfokára, ugyanis a Halo: Reach első missziója a Visegrád nevű területre vezényli a Noble

Idén ősszel jó eséllyel nem készül FPS helikopteres betét nélkül...

szakaszt, méghozzá azért, hogy felderítsék, hogy miért szakad meg a kapcsolat a szintén Visegrád névre hallgató adattovábbító állomással. A helyszínre érve a csapatunk olyan „őslakosokkal” találkozik, akik magyarul kommunikálnak, sőt, az is kiderül, hogy a csapatunk egyik tagja is beszéli a nyelvünket, és néhány mondat erejéig így is társalog a rémült lakosokkal. A Guru egy londoni Reach rendezvényen igyekezett utánajárni, hogy „a magyarok miképp keveredtek a Reach bolygóra”, de még Brian Jarrard, a Bungie Community Managere sem tudta megfejteni a rejtélyt, csupán annyit tudott felidézni, hogy már nagyon régen, a fejlesztés korai szakaszában eldöntötték, hogy ezt a különleges nyelvet is használni fogják a játékukban. A titokra talán sosem derül fény, de nekünk azért van egy tippünk, hogy valahol csak megbújik egy magyar származású fejlesztő a Bungie csapatában, aki sikeresen ültette el kis népünket a döntéshozók tudatában. A játék során főleg az első küldetés során találkozhatunk majd masszív magyaros utalásokkal, de ha nyitva tartjuk a szemünket és a fülünket, akkor a későbbiek során is találkozhatunk majd olyan elemekkel, amelyek megdobogtatják a szívünket...

ADATOK

KIADÓ
Microsoft

FEJLESZTŐ
Bungie

MŰFAJ
FPS

MULTI
16 fő

INFO

A Halo: Reach az ötödik (és utolsó) Bungie játék a Halo világban (egyben a hatodik játék az univerzumban), és a cselekmény a Reach bolygó bukását meséli el, így jó, ha mindenki felkészül a tragikus és katartikus befejezésre...

CSAPJUNK BELE

A hazafias kitérőt követően lássuk, hogy mit kínál a Reach a veteránoknak és az újonnan belépő játékosoknak. A történet tíz küldetésre lett felosztva, és ezek a nagyjából tíztizenkét órányi játékidőt felölelő missziók a Bungie-tól megszokott minőséget képviselik, tehát egy pillanatig sem fogunk unatkozni, és ismétlődő pályatípusokkal sem nagyon fogunk találkozni a kalandjaink során. Akár azt is mondhatnánk, hogy a Reach az eddigi Halo játékok esszenciáját nyújtja a játékosoknak, megtalálhatunk benne mindent, amit a korábbi részekben kedveltünk. Lesznek hatalmas nyitott terek, amelyeken vágtathatunk a számos elérhető jármű egyikével, kommandózhatunk majd űrhajón, lopakodhatunk az éjszakában, egyesével eliminálva ellenfeleinket, küzdhetünk majd a mindent felőrlő túlerő ellen szűk városi utcákon és épületekben, a legújabb trendeknek megfelelően lőhetünk majd helikopterből is. Sőt, ezúttal már olyat is tehetünk majd, amit eddig Haloban soha: űrhajóba pattanhatunk, hogy a légüres tér sötétjét szelve vegyük fel a harcot a Covenant ellenséges elemeivel...

A REACH A BUNGIE UTOLSÓ HALO JÁTÉKA, EGYBEN MÉLTÓ LEZÁRÁS

Na de ne szaladjunk ennyire előre, lássuk, miképp is néz ki a Reach játékmenete! Mivel ezúttal egy szakasz tagjaként tevékenykedünk, szinte sosem leszünk egyedül, nagyjából mindig lesz a közelünkben egy vagy több csapattag, akikkel vállvetve kell megküzdenünk a ránk törő ellenfelekkel. Habár a játék végigvihető kooperatív módban is, és értelemszerűen így a legélvezetesebb átküzdeni magunkat a kampányon, akkor sem fogunk csalatkozni, hogyha magányos farkasként vágunk neki a kihívásoknak, lévén a társaink mesterséges intelligenciája majdhogynem briliáns, tehát nemcsak dísznek vannak, hanem valódi harcosok, akik bizony irtják az ellenfeleket annak rendje és módja szerint. Ennek bizonyítására talán a legjobb példa az a küldetés, ahol némi járműves fogócskát követően Covenant légvédelmi ágyúkat kellett kiiktatni, és az egyiket két drabális Hunter védte, s amíg én az ágyú belsejében egy gránát elhelyezésével bíbelődtem, az AI irányította társam egymagában leszedett egy Huntert – ez még egy hús-vér pajtástól sem kis teljesítmény, hát még ha egy program által irányított, nőnemű (!!!), Kat névre

FORGE

A Forge nem számít újdonságnak, hiszen már a Halo 3-ban is helyet kapott ez a pályaszerkesztő program, ám a Reach változat átesett néhány változtatáson, és a Bungie abban bízik, hogy a fejlesztés és a kezelhetőség javítása, könnyítése nagyban növelni fogja a felhasználói bázist, a jobbnál jobb térképek készítését, ami természetesen kihatással van a játék „élettartamára” is, méghozzá pozitív értelemben. A tervezést ezúttal egy hatalmas Forge World nevű térképen hajthatjuk végre (a Reach lemezen amúgy található lesz néhány Bungie-féle pálya is), és ezúttal már lehetőségünk lesz arra is, hogy az egyes pályaelemeket egymásba, illetve a környezetbe olvasszuk, továbbá az objektumok minden irányba forgathatók lesznek, így már semmi nem szabhat határt a kreatív elméknek, hogy megalkossák a legmenőbb Halo térképeket a multiplayer versengésekhez.

TEREMTS MAGAD VILÁGOKAT...

hallgató Spartan viszi véghez. Ugyanígy persze a Covenant hordáit sem kell félteni, akárcsak a korábbi részekben, már normal fokozaton is bőven képes megizzasztani minket a gép, hát még akkor, hogyha feltoljuk a nehézséget egészen a Legendary szintre. Ellenfeleink manővereznek, bekerítenek, okosan szórják ránk a gránátokat, ha kell, visszavonulnak, kitérnek a támadásaink elől, fedezéket keresnek, és ami mindig is a Halo egyik legnagyszerűbb védjegye volt, szinte sehol nem találkozhatunk szkriptelt eseményekkel, unalomig ismert rutinokkal, minden egyes harc más és más, és még az újrajátszás során sem számolhatunk azzal, hogy „úgyis tudom, hogyan jutunk át, hiszen egyszer már végigtoltam”, mert az ellenfelek sosem viselkednek ugyanúgy. A Covenant furfangos katonái bármikor képesek meglepetést okozni, akár ki is cseleznek minket, így egy pillanatig sem fogjuk unalmasnak vagy éppen könnyűnek érezni a harcot. Ez az, amiért annyian imádunk Haloval játszani, és a Bungie még ezt is képes volt megfejelni egy új élménnyel, ugyanis a pályák már jóval kidolgozottabbak, részletesebbek, mint korábban, így könnyen megeshet, hogy egy esetleges újrajátszás során ugyanazt a küldetést nem ugyanazon a helyszínen fogjuk végrehajtani, hanem egy egészen más, de ugyanazon a pályán lévőn. Velünk legalábbis ez történt az első pálya újrabetöltését követően, s aligha kell magyarázni, hogy ez mekkora fegyvertény a játékélmény és az újrajátszás tekintetében…

ÚJ UTAKON

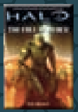
Habár a Halo játékosok jókora része már akkor is örömittasan rohanna a boltba, ha semmiféle újdonságot, csupán egy új sztorit és néhány új online pályát találna a Reach DVD lemezén, szerencsére erről szó sincs, hiszen a Bungie jó pár kellemes újdonsággal megtoldotta az amúgy már ismerős játékmenetet. És most nem csak az újfajta ellenfelekre (a sakálszerű Skirmisher), járművekre (Rocket Hog az UNSC oldalán, Revenant a Covenant oldalán) és a teljesen átdizájnolt és új fegyverekre (Target Locator, Needler Rifle) gondolunk, bár kétségtelen az is, hogy minden ilyen új kiegészítő üdítőleg hat az egyszeri Halo játékosra.

EZÚTTAL MÁR AZ ŰRBEN IS ÖSSZECSAPHATUNK A COVENANTTAL...

Az ODST-hez hasonlóan nemcsak a dupla fegyverviselés lehetősége tűnt el a Reachből, de nem találkozhatunk már a felszedhető és egyszer használatos power-upokkal sem. Helyettük életbe lépett egy egészen új rendszer, ami váltogatható képességekkel ruházza fel a Spartan katonákat. Minden pályán alapból rendelkezünk egy képességgel, amit aztán a küldetés során az utunkba kerülő ládák segítségével cserélhetünk le. Használhatunk hologramot, amit a pálya egy adott pontjára kilőve elterelhetjük az ellenség figyelmét, aztán ott a Jetpack, amivel adott időre a levegőbe emelkedhetünk, és közlekedhetünk is vele, van kamuflázsunk, ami láthatatlanná varázsol minket, lesz sprint képességünk, illetve találhatunk még armor lockot, ami ugyan megakadályoz a mozgásban, de sebezhetetlenné tesz, illetve használhatunk pajzsot is, ami rövid ideig megvéd minket az energialövedékek elől. Természetesen minden ilyen képesség csak egy rövid ideig használható, és meghatározott időnek kell eltelnie ahhoz is, hogy újra aktiválhassuk őket – ezt amúgy egy kis kördiagram jelzi a képernyő bal sarkában, és ha a kék csík végigér a keretében, akkor máris újra bevethetjük az extráinkat. Ha nemcsak a kütyükben hiszünk, de megbízunk a nyers testi erőben is, akkor nagy kedvencünk lesz a késes támadás, amelyet alkalmazhatunk hátulról, orgyilkosként, de ha ügyesek vagyunk, akkor golyók hiányában akár szemtől szembe is (egy kis animáció keretében) legyilkolhatjuk az ellenfeleket, akár egy Elite-et is, és a sima puskatusos odacsapással ellentétben ez bizony már elsőre is halálos. És ahogy azt már a cikkünk elején is említettük, most először mutatkozik be az űrharc, ami

A HALO UNIVERZUM ÉS TÖRTÉNETE

A Halo Reach vége lényegében a Halo: Combat Evolved kezdete is, ugyanis a Reach pusztulását követően a hazafelé tartó Pillar of Autumnöt megtámadja a Covenant, Master Chief és társai mentőkabinokban menekülnek a helyszínről, és a korábban teljesen ismeretlen Halo nevű gyűrűvilágon találják magukat, amit a Forerunnerek alkottak még az ősidőkben, egy békés faj, akiket megtámadott a Flood, egy mindent bekebelező másik létforma. A Forerunnerek nem tudták felülkerekedni a Floodon, de megépítették a Halokat. Ezeknek a gyűrűknek a lényege, hogy ha aktiválják őket, akkor minden életet képesek elpusztítani az univerzumban. Mielőtt az ősök aktiválták volna a rendszert a Flood ellen, megépítették a bárkát (Ark), amelyen az univerzumban található fajokból „elraktároztak” néhány egyedet. A Halok aktiválását követően a bárka robotjai ismét szétszórták az élet magjait az univerzumban, így újra kialakulhattak a civilizációk, köztük az embereké is. A Covenant tud a Halok létezéséről, és mivel istenként imádják a Forerunnereket, úgy hiszik, hogy a Halok beindításával megkezdődhet a „nagy utazás” és eljuthatnak a „Nirvanába”. A Halo első három részében a feladatunk a Covenant őrült tervének megállítása, illetve a Flood felszámolása, hiszen ez

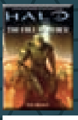


2517 08.17.
JOHN-117 FELFEDEZÉSE
HALO: THE FALL OF REACH
Dr. Catherine Elizabeth Halsey a Spartan II program tökéletes jelöltjei után folytatott keresése közben rábukkan John-117-re, a későbbi Master Chiefre.

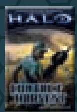
2524 09.03.
AZ ELSŐ KAPCSOLATFELVÉTEL
HALO: CONTACT HARVEST
Az első találkozás a Covenanttal, mikor egy Jackalok által irányított űrjármű megtámadja a Horn of Plenty szállítóhajót.

2531 02.04.
HARVEST VISSZASZERZÉSE
HALO WARS
A Spirit of Fire ellátmányozóhajó megérkezik a Harvest bolygó közelébe, közvetlenül azután, hogy a UNSC visszafoglalja a bolygót a Covenant csapatoktól.

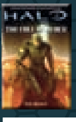
2517 2524 2525 2531



2517 09.23.
A SPARTAN II PROJEKT KEZDETE
HALO: THE FALL OF REACH
Kezdetét veszi a Spartan II projekt, melynek keretében besoroznak 75 fiatalt, köztük John-117-et is.



2525 02.11.
A HÁBORÚ KEZDETE
HALO: CONTACT HARVEST
A Harvest bolygón tartandó békés találkozó az UNSC és a Covenant között nagyon rosszul sül el, és ez az esemény a háború kirobbanásához vezet.



2525 11.27.
MJOLNIR PROJEKT
HALO: THE FALL OF REACH
Az utolsó állomás a Spartan II projektben, a szuperkatonák megkapják a speciális és igen drága Mjolnir páncéljukat a Damascus Materials tesztintézetében.

2531 02.10.
A SPIRIT OF FIRE ELTŰNÉSE
HALO THE FALL OF REACH
Miután a Covenant megszerez egy fontos hírszerzői információt, a Spirit of Fire üldözni kezd egy Covenant hajót egy ismeretlen helyre, és örökre eltűnik.

Nem vicc, a Reachben még a kis munkagépekbe is be lehet pattanni, persze csak a poén kedvéért

Újraértelmezett Sipos F. Tamás dalszöveg: „Warthogba szállni élvezet...”

utóbbi parazita faj is el lett raktározva a bárkán, ahonnan valaki kijuttatta az első egyedeket, akik azonnal őrült szaporodásba kezdenek. A Halo: Combat Evolvedban az „első” Halo elpusztítása a cél, amit sikeresen meg is oldunk a Pillar of Autumn felrobbantásával. A második részben visszatérünk a Földre, hogy értesítsük az emberiséget a valós veszélyről, ám a Földet már a Covenant ostromolja, mert úgy hiszik, hogy a bárka a mi bolygónkon van eltemetve. Időközben árnyalódik a kép a Covenant oldalon is, ahol belviszályok miatt az Elite Arbiter szembeszáll a Brute-okkal, majd később az is világossá válik számára, hogy a Halok aktiválása a világ pusztulását okozhatja, így a harmadik részben már vállvetve harcol Master Chieffel, hogy megmentsék az univerzum lakóit a pusztulástól. Számos küzdelem árán és az Elite-ekkel kötött szövetség után a terv sikerrel jár, ám hőseink előtte még ismét megküzdenek a Flooddal, és eljutnak még a Forerunnerek bárkájára is. A Halo 3 fináléjában az emberek számára úgy tűnik, hogy Master Chief az életét adta a siker érdekében, azonban mind az utolsó Spartan katona, mind a mesterséges intelligencia Cortana életben maradtak, így nem elképzelhetetlen, hogy a jövőben egy újabb játék során még találkozunk Master Chief figurájával.

2552 07.17.
A COTE D'AZURI CSATA
HALO: THE FALL OF REACH
Master Chief vezetésével Spartan szuperkatonák rajtaütnek Covenant csapatokon a Cote D'Azur nevű városban, és a csetepaté mind a város, mind a Covenant egységek pusztulásával jár.

2552 08.30.
REACH BUKÁSA
HALO: THE FALL OF REACH
Miközben a Spartan II szuperharcosok nagy része a bolygó felszínén harcol, Master Chief egy rizikós űrküldetésben vesz részt – ennek köszönhetően nem jut a többi Spartan sorsára...

2552 10.20.
HARC A FÖLDÉRT
HALO 2
Megmenekülvén a pusztuló Halo világról, Master Chief és Cortana a Földre érkezik, hogy részt vegyenek a bolygó védelmében, és a Amber Clad hajóval követik a Prophet of Regretet a hiperűrbe...

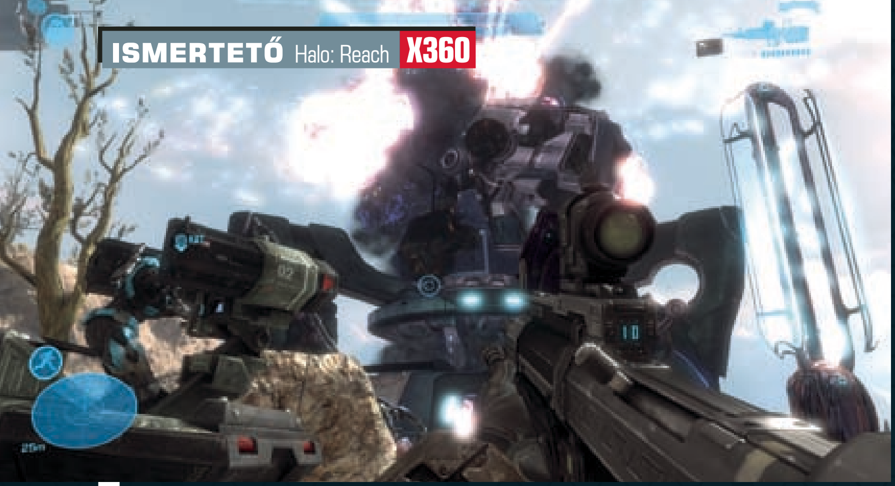
2552 11.17.
A VÉGSŐ CSATA
HALO 3
A Elite-ek és az emberek szövetségét követően Master Chief és Arbiter tovább üldözik a Prophet of Truth-t a bárkára, hogy megelőzzék a Halo gyűrűk aktiválását...

2552
REACH BUKÁSA
HALO REACH
Lényegében a teljes Halo Reach játék, ami a Covenant végső támadását, a bolygó pusztulását és azt megelőző közvetlen eseményeket meséli el.

2552 09.19.
A HALO FELFEDEZÉSE
HALO: COMBAT EVOLVED
Miután megszökik a Covenant fogságából, a Pillar of Autumn hajó egy ősi ereklye, a Halo mellett tűnik fel, a fedélzetén Master Chieffel és Cortanával.

2552 10.20.
ODST-K LEDOBÁSA
HALO 3: ODST
Miközben folyik a Föld inváziója, ODST harcosokat dobnak le New Mombasa városába egy speciális akció keretében.

2553 03.03.
A HÁBORÚ VÉGE
HALO 3
A háború a végéhez ér, és úgy tűnik, hogy Master Chief feláldozta magát a békéért...



Habár az egyértelmű, hogy a játék a barátainkkal vállvetve a legélvezetesebb, nem kell csalódnunk a mesterséges intelligencia által irányított társainkban sem, néha legalább olyan hatékonyak, mintha hús-vér emberekkel lennénk egy csapatban

Nincs is szebb, mint a lemenő nap fényénél kiloccsanó Elite vére...

ugyanolyan intenzív, könnyen irányítható és élvezetes, mint a járműves küzdelem a csatamezőkön. A játék nagyjából felénél jutunk majd ki az űrbe, ahol a Reach körül keringő állomást kell megvédenünk az egyre sűrűsödő Covenant támadásoktól. A gépünk irányítása az analóg karokkal történik, utánégetővel gyorsíthatunk, végrehajthatunk villámgyors kitérő manővereket, illetve rendelkezünk egy sugárágyúval, továbbá eregethetünk rakétákat is. Kezdetben csupán kisebb vadászgépek bukkannak fel, aztán pajzzsal ellátott cirkálók, ahol előbb a sugárfegyverrel kell lebontani a védelmet, hogy aztán néhány rakétával vessünk véget az ellenfél űrbeli száguldásának. Magában a játékmenetben nem találunk majd semmi újdonságot, ha annak idején játszottunk a Freespace sorozattal, de ennek ellenére is hihetetlen jó hangulata van a halos űrütközetnek, amit csak tetéz az az egészen elképesztő látvány, ami a hatalmas bolygó körül fogadja majd az űrbe tévedő játékosokat. Gőzölgő atmoszféra, hatalmas űrbázis, távoli galaxisok képe... Szinte biztos, hogy pár pillanatra mindenki meg fog állni, hogy kicsit gyönyörködjön a szeme elé táruló látványban. Na de nemcsak az űr néz ki lenyűgözően, hanem úgy egészében a Halo Reach grafikájába nem nagyon lehet belekötni. Talán a városok belső terének kidolgozása szegényes kicsit, ellenben a hatalmas terek, az erdők, az eget borító felhőrengetegek, a távolba vesző hegyek, lényegében a külső terek egész egyszerűen példaértékűek. Nem a Halo Reach a legszebb játék a jelenlegi konzolgenerációban, de ahogy a pályák meg vannak tervezve, ahogy az egész ki van dolgozva, az szimplán mesteri. Tényleg nem nagyon lehet fogást találni rajtuk.

A TE HŐSÖD

Nem szóltunk még a Reach egyik legérdekesebb újdonságáról, a „karakteralakító" részről, ahol kedvünkre változtathatjuk Noble-6 nevű katonánk külalakját. Ez most nemcsak azt jelenti, hogy játszhatunk akár

NÉHÁNY ÚJDONSÁG

TARGET LOCATOR

Az egyik új fegyver a Target Locator, amivel ugyan tüzelni nem lehet, de bemérhetjük vele az ellenfelet, hogy aztán egy kellemes légicsapást zúdítsunk a nyakába. Kifejezetten hatásos nagyobb ellenséges járművek ellen...

SKIRMISHER

Új ellenfél, aki leginkább egy sakálra hajaz, leküzdése nem mindig egyszerű feladat, hiszen páncélt visel, és hatalmas ugrásokkal képes kitérni a lövedékeink elé, illetve ugyanezen képességének köszönhetően bármikor váratlanul a hátunkba kerülhet...

REVENANT

Új jármű, amely leginkább a Ghostra emlékeztet, de ebbe már ketten is beülhetünk, és a dupla sugárfegyver helyett egy jókora ágyúval oszthatjuk az ellent, vagy éppen ők minket...

A Halo: Reachben számos fegyver és ellenfél teljesen új dizájnt kapott, ám a Bungie nem elégedett meg a ráncfelvarrással, kapunk tőlük jó néhány olyan új „játékelemet" ami tovább színesíti az amúgy sem túl egysíkú Halo világot. Ezek közül válogattunk most össze nektek négyet...

ROCKET HOG

Lényegében egy átalakított Warthog, amelynek a hátulján a gépágyú helyett egy hatcsöves rakétavető kapott helyet. Hatásos eszköz, annyi szent...

Nem csalás, nem ámítás. A Halo: Reach keretén belül már női Spartan katonákkal is találkozhatunk. Ki akarja kihámozni?

rózsaszín páncélban is, de alkothatunk magunknak saját logót, sőt, a teljes páncélzatunkat testre szabhatjuk, méghozzá olyan részletesen (sisak, mellkas, vállak, térdek, bokák, karok, de még a hang is…), hogy ha rászánunk egy kis energiát, akkor szinte biztos, hogy nem találkozunk majd a miénkkel megegyező összetételt hordó játékossal. Persze itt sincs minden ingyen, az egyes kiegészítőket a játék (single és multi) során szerzett kreditekből vásárolhatjuk meg, és bizony jó sokat és igen eredményesen kell játszanunk ahhoz, hogy minden lehetőséget megnyissunk, és minden kiegészítőt megvásárolhassunk. És ha azt gondolnánk, hogy amúgy ennek semmi értelme, mert egy FPS-ben úgysem látszik, hogy nézünk ki, akkor tévedtek. Ugyanis az (egyébként szintén igen hangulatos) átvezető videók mind a játék saját motorja által kerülnek kirajzolásra a képernyőre, így a figuránkat mindig olyan állapotban fogjuk viszontlátni ezekben a videókban, ahogy mi megálmodtuk a szerkesztőben…

REMEMBER REACH

Chrisszel közösen próbálhattuk ki a játékot a Microsoft jóvoltából, jó két héttel a hivatalos megjelenés előtt, és a tesztről hazafelé ballagva kollégám egy meglehetősen egyszerű, de annál velősebb mondattal illette a hosszú órákon át nyúzott játékot: „Szerintem ez az eddigi legjobb Halo". Hajlok rá, hogy igazat adjak Chrisnek, de talán akkor vagyok igazságos, ha azt mondom, van olyan jó, mint amilyen a Halo 3 volt. A tudatosan nyomasztó, katartikus történet, a látvány, a fülbemászó, libabőrnövesztő zene, a végletekig kidolgozott és változatos pályák, a megunhatatlan harc, a kihívás valóban emlékezetes játékká teszi a Reach-et, és bizony nem szabad elfelejteni, hogy ezek a jelzők „mindössze" a single player részről szólnak, ugyanis a hivatalos megjelenés előtt még nem volt lehetőségünk kipróbálni a játék multiplayer részét, hiszen a szerverek még nem éltek, eleve nem volt lehetőségünk a Live-hoz csatlakoztatni a játékot. Mindez persze nem azt jelenti, hogy a program ezen részét hanyagolni fogjuk, a PGO-n a megjelenést követően részletesen olvashattok majd a többjátékos lehetőségekről is. Zárásként szeretnénk hangsúlyozni, hogy a cikk végén szereplő értékelést már csupán a single player rész okán is kiosztottuk a játéknak, és erre már csak ráadásként érkezik a multiplayer opció, ami jó eséllyel ugyanúgy nem fog csalódást okozni, mint az egyjátékos (de kooperatív módban is végigtolható) kampány, és az is biztos, hogy hosszú hónapokra kitolja majd a játék szavatosságát…

NYERD MEG!

GIGANTIKUS NYEREMÉNYJÁTÉK

A Microsoft Magyarország jóvoltából egy igencsak combos Halo: Reach nyereményjátékot van lehetőségünk meghirdetni, melynek keretében mindenki számára megnyerhetővé válik a következő cuccok egyike: tíz darab póló, egy darab Limited Edition Halo: Reach játék, két darab standard Halo: Reach játék, illetve öt darab Halo: Reach novelláskötet. Ha szeretnél részt venni a nyereményjátékunkban, és bezsebelni az ajándékok egyikét, akkor nem kell mást tenned, mint ellátogatni a http://www.pcguru.hu/halojatek webcímre, és kitölteni az ott elhelyezett egyszerű kérdőívet.

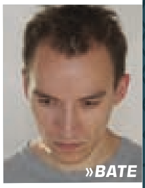
A játék határideje: 2010. szeptember 26.

A nyerteseket a következő számunkban hirdetjük ki. Jó játékot és sok szerencsét!

GRAFIKA»	»95%
HANG ÉS ZENE»	»95%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»99%

www.pcguru.hu/1729

»Egy fantasztikus folytatás és egy méltó lezárás a Bungie-tól. A Halo Reach szinte minden elemében tökéletes játék, amire még sokáig emlékezni fogunk…



»BATE

PRO
Kellő újdonság, változatos pályák, megunhatatlan harc, és igazi, borongós Halo-hangulat.

KONTRA
Sajnos ennek is vége lesz egyszer, és ez az utolsó Bungie-féle Halo…

»96%«

KIPRÓBÁLTUK A KINECTET!

TE VAGY A KONTROLLER!

[ÍRTA **BATE** FOTÓK **GABRIEL ZALABA**] **A Microsoft 2010-ben új korszakot nyit a videojátékok történetében, hiszen novembertől itt a Kinect, aminek köszönhetően a sarokba hajíthatjuk a kontrollert, jön az idő, mikor már nem kell „segédeszköz" az irányításhoz, a saját lábunk, karunk, fejünk, egyszóval a testünk lesz a kontroller.**

Három hónappal a megjelenés előtt próbálhattuk ki a Kinectet a Microsoft hazai főhadiszállásán, s habár még csak béta szoftver ketyegett a szenzorban, illetve a játékok sem a végleges verziók voltak, már így is nyugodtan mondhatjuk, hogy az MS terve sikerült, és szinte 100%, hogy a karácsonyi szezonban ez lesz a legnagyobb sláger a konzolpiacon...

INFO

A Kinect hazánkban is november elején – a magyar Xbox Live-val egy időben – kerül majd forgalomba, előreláthatólag 40 000 forint körüli áron. A csomag tartalmazni fogja magát a Kinect készüléket, továbbá a Kinect Sports nevű játékcsomagot, amelyben több sportág keretében mérhetjük össze a tudásunkat a géppel és a barátainkkal. Természetesen az Xbox 360 Kinect Bundle csomagban is elérhető lesz, alapgéppel, Kinect szenzorral és játékkal, várahatóan 80-90 000 Ft között.

A TECHNIKA

Nyitásként térjünk ki az alapokra. A Kinect nem egy külön konzol, csupán egy kiegészítő az Xbox 360 mellé, egy olyan szerkezet, amely csatlakoztatható mind a régi, mind az új szériára, és gyakorlatilag feleslegessé teszi a kontrollert bizonyos játékok esetében, lévén mindent a saját testünkkel, a saját mozdulatainkkal irányíthatunk. Hogy miképp lehetséges ez? A kis fekete készülék tartalmaz egy RGB kamerát, egy infravörös szenzort, továbbá egy térmikrofont is, így lényegében az eszköz tökéletes 3D-s térszkennerként működik: nemcsak hogy látja és „instrukciókká" alakítja mozdulatainkat, de meg tud különböztetni minket a szobában található tárgyaktól, sőt, egyszerre nemcsak egy, de kettő, vagy akár négy játékost is képes párhuzamosan beolvasni. Persze a mozdulatok lekezelése csupán egy a Kinect megannyi képessége közül, hiszen a kamerának köszönhetően az Xbox 360 mostantól arcról felismeri a tulajdonosát, kiválasztja az avatarunkat, sőt, az angol nyelvterületen élők még a hangjukkal is irányíthatják majd a masinát (bekapcsol, kikapcsol stb. – persze próbálkozni itthon is lehet, de profi kiejtés szükségeltetik a sikerhez), s bármennyire is hangzik tudományos fantasztikumnak, az infravörös szenzornak köszönhetően a fitneszprogramok még azt is tudni fogják, hogy a tv előtt elvégzett tornagyakorlatok kellően megizzasztották-e a játékost. És ez nem marketingszöveg, láttuk, kipróbáltuk, és egyetlen fontos dolgot szeretnénk hozzátenni: működik, így túlzás nélkül állítható, hogy a Kinecttel egy teljesen új korszak köszönt be az otthoni szórakoztatásban...

JUST THE BEGINNING...

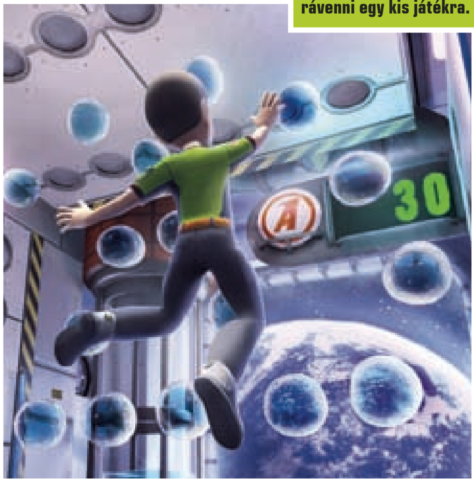
Persze mielőtt elképzelnénk a fényes jövőt, muszáj megjegyeznünk, hogy a hangsúly a „beköszönt"-ön van, még nagyon a Kinect-történet elején járunk, és sok időnek kell eltelnie, mire mindenki megtalálja majd a maga játékát a Microsoft új rendszeréhez. A cég nem titkoltan először a casual játékosokat célozza meg, amit mi sem bizonyít jobban, mint a kezdésnek elérhető programok felhozatala (Kinect Sport, Kinectimals, Kinect Adventures, JoyRide), amit ugyan lenyűgöző és szórakoztató kipróbálni, de a komolyabb játékosokat egyik sem köti le fél óránál hosszabb időre. Első alkalommal vicces a jópofa grafikával életre keltett, helyben futással és ugrással irányítható gátfutás, a karlendítésünket lekövető bowling, aztán másodikra belejövünk az „irányításba", megtapasztaljuk, hogy a Kinect tényleg pontosan olvassa a mozdulatainkat, harmadikra eredményessé válunk, megdöntjük a világrekordot 100 méteres síkfutásban, végül azon kezdünk el gondolkodni, hogy vajon mikor jönnek ki az első olyan játékok, amelyek kihasználják majd a Kinectben rejlő lehetőségeket, és lekötik majd azokat az embereket is, akik Call of Duty-n, Oblivionon és Civilizationön nőttek fel. Jelen pillanatban a Kinect főleg a Wii-n is elérhető játékfelhozatalt nyújta, azzal a hatalmas különbséggel, hogy ezeknél az „Only with Kinect" játékoknál a kontroller okafogyott (nem is lehet őket azzal játszani), nem kell semmit előszedni, és nem kell legalább négy irányító, hogy akár négyen is szórakozhassunk. Csak odaállunk a Kinect elé a szoba közepére, és már indulhat is a móka, de akár játék közben is becsatlakozhatnak a barátaink vagy a családtagjaink, és a megfelelő játékot választva néha olyan hangulatot teremthetünk, mint a C64 korszakban a joystickgyilkos Decathlont nyúzva, egymás ellen, vagy éppen valakinek drukkolva – csak éppen XXI. századi környezetben. A „gond" akkor kezdődik, mikor egyedül, elmélyülten, „komolyan" szeretnénk játszani – ezt nem biztosítja a Kinect. Még.

IZGALMAS JÖVŐ

A Microsoft lefektette az alapokat, előállt egy működő rendszerrel, amely képes irányítássá alakítani a mozdulatainkat, innentől pedig már csak a fejlesztők zsenialitásán múlik, hogy miképp aknázzák ki a Kinectben rejlő lehetőségeket. Ezt persze nem úgy kell elképzelni, hogy a komoly játékoknál is végleg megszabadulunk a kontrollertől, ez még odébb van, nem jön el tán soha, viszont jön a „Better with Kinect" játékok korszaka, mikor játszhatunk majd a kontrollerrel is, de lesznek olyan „funkciók", amit felismer a kis fekete térszkenner, és általa még élvezhetőbbé válik a játékmenet. Képzeljünk csak el egy FPS-t, ahol a fejmozgásunkkal nézhetünk majd ki a fedezékek mögül, vagy valódi hajító mozdulattal dobhatjuk el a gránátokat, de nem kell nagy fantázia ahhoz sem, hogy előrevetítsünk olyan stratégiákat, ahol speciális kézmozdulatokkal irányítjuk az egységeket, s az sem elképzelhetetlen már, hogy a Street Fighter V-ben már bonyolult mozdulatokkal kell majd bevinni a combosabb kombókat. A jövő tehát elkezdődött, s habár még csak az elején vagyunk, a messzi távlatok igen kecsegtetőnek tűnnek. Egyelőre azonban be kell érnünk a főleg fiatalabbaknak szóló, egyszerű, de vidám szórakozást biztosító játékokkal, a hardcore gamerek ideje ezúttal még egy kicsit odébb van...

Mostantól a lányokat is sokkal könnyebb lesz rávenni egy kis játékra. Ugorjunk neki, szívem!

A gátfutás csak az életben megerőltető, a Kinect Sportban minden a megfelelő mozdulatokon múlik. A magasra emelt térdek növelik a sebességet, a megfelelő időben való ugrás pedig precíz manővert biztosít a gát felett...



Ha megnyerjük a focsimeccset, saját gólörömöt adhatunk az avatarunknak a mozdulatainkkal

A Kinect maga: letisztult, egyszerű, fekete. Belül egy RGB kamera, egy infravörös érzékelő, továbbá egy térmikrofon biztosítja, hogy a készülék nemtől, kortól, bőrszíntől és napszaktól függetlenül beolvasson mindenkit, aki játszani szeretne

Elsőre lehetetlennek tűnik, mégis lehet versenyezni csak a kormányfogást imitálva

Az ugrásokkal és a horizontális mozgásokkal irányítható Kinect Adventures csónak jópofa, de főleg a gyerekek fogják élvezni...

Távolugrás, ahol végre nem kell attól félni, hogy meghúzod valamelyik izmodat. Vár a világrekord!

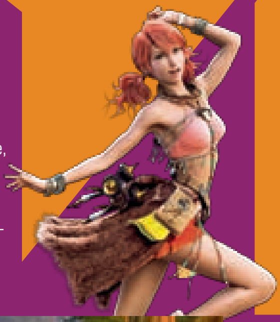
A MACHINIMA-JELENSÉG

Bitbe öntött álomgyár

[ÍRTA JOHNBART] **Végy egy jó sztorit, adj hozzá pár lelkes játékost és szinkronszínészt, majd forgasd le az egészet egy játékmotorral. A végeredmény a digitális szórakoztatás egy egészen különleges műfaja – a machinima.**

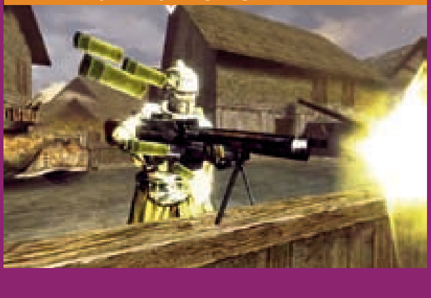
Mi az a machinima?

Machinimáról (a szó a „machine cinema" szóösszetételből ered) technikai értelemben akkor beszélünk, ha egy animációs film készítése során a jeleneteket nem előzetes számítási műveletekkel (azaz pre-renderinggel) hozzuk létre, hanem egy valós idejű 3D-s grafikus motort használunk. A meghatározás így nem korlátozza a filmeket a játékmotorokkal való elkészítésre.



Naná, hogy a WoW sem maradhat ki a machinima mókából: Make Love Not Warcraft

Korántsem a grafika a lényeg, hanem, hogy mit tudsz elmesélni a játék képei segítségével...



gen jelentős elmaradásunkat hoztuk be a májusi Guruban, mikor górcső alá vettük a modifikációk és független programok világában alkotó honfitársaink munkáit – a játékfejlesztés egy olyan szektorát, mely bár virágzik, a beárazott szoftverek mellett a gamerek mégis inkább a játékbirodalom egyfajta „peremeként" tekintenek rá. Jelen összeállításunk az említett körkép kvázi folytatásaként is felfogható, mivel ismét egy hasonlóan különleges jelenséget kívánunk megvizsgálni: a machinimakészítést, azaz a játékokkal való filmezés viszonylag új, mégis egyre nagyobb teret hódító műfaját. A téma gazdagságát jól jelzi, hogy számtalan könyv és publikáció foglalkozik vele, cikkünk így – terjedelmi okokból kifolyólag – csupán rövid bevezetőként szolgálhat, ezeken a hasábokon így először a jelenség rövid történelmét vesszük át, melyet napjaink hazai és külföldi machinimatermésének áttekintése fog követni.

KIS LÉPÉS A RENDERNEK...

A műfaj első szárnycsapásai 1992-re tehetők, ekkor dobta piacra a Disney a Stunt Island nevű csodát, melyben a nyaktörő műrepülő-figurák elegáns kivitelezése mellett megfelelő operatőri beállításokkal filmre is kellett venni megmozdulásainkat. Az igazi mérföldkövet azonban mégsem ez, hanem egy évvel később a Doom jelentette, mellyel szintén rögzíthettük hentelésünket: a felvételeket kisméretű demófájlokban tárolta a játék, melyek képkockák helyett a programban lezajló események koordinátáit rögzítették. Ugyanezen felvételi módszert örökölte a Quake is, melyben a funkciót sokáig főleg multis meccsek visszajátszására használták; az első, történettel rendelkező film azonban szintén eme platformon látta meg a napvilágot 1996-ban – ez volt a cirka másfél perces Diary of a Camper, az első „igazi" machinima. A játékosoknak megtetszett az ötlet, a kisfilmet így egy sor további követte: a szakzsargon ezeket Quake-moziknak nevezte.

A vállalkozó szellemű filmesek kedve a Quake 2 megjelenésével sem apadt, sőt: a könnyen moddolható környezet és a számtalan sufni-szerkesztőprogram még kedveltebbé tette a motort, melynek legjobb bizonyítéka az Eschaton: Nightfall nevű, teljesen egyedi tartalomból építkező thriller volt. Az 1999-ben kihozott Quake 3 azonban nem várt nehézségeket okozott: miután az új rész demófájljai a hálózati kapcsolat adatait is rögzítették (az id pedig a csalások elkerülése végett megtiltotta azok darabokra szedését), a filmesek már nem tudták szabadon módosítani a felvett anyagot, ami a forgatási kedv megcsappanásához vezetett. Bár a

CSINÁLJUK A FESZTIVÁLT!

Bár itthon a machinimaforgatás még gyerekcipőben jár, nyugaton a műfaj egyre kiforrottabbá és elismertebbé válik. Ennek egyik jele, hogy napjainkban egyre több játékfejlesztő igyekszik SDK-val segíteni a lelkes filmeseket (közülük az Epic volt az úttörő az UT2003-hoz mellékelt Matinee forgatóprogrammal), a másik pedig, hogy a machinimáknak már saját érdekképviselete és fesztiválja is van: a 2002-es GDC-n megalapított nonprofit AMAS (Academy of Machinima Arts & Sciences) a machinimák promócióját és önálló filmművészeti ágként való elismertetését tűzte zászlajára; az általuk szervezett fesztiválokon pedig immár nem ritka a több tízezer dolláros összdíjazás sem.

Stunt Island 2: egy elfeledett játék, ahol lényegében az egész machinima „jelenség” elkezdődött...

No Russian 2: játék, amely a COD: MW2 motorjának köszönhetően kel életre...

Q3 így visszalépés volt, mégis nagy szerepet játszott a „játékfilmezés” továbbfejlődésében: ennek volt ugyanis köszönhető, hogy 2000-re a machinimakészítés más játékok alatt is megkezdődött, a terjesztésnél pedig a demófájlokat lassan felváltották a videofájlok, minek köszönhetően jóval nagyobb közönséghez juthattak el a produkciók (elvégre az anyagot már nem a játékon belül kellett visszajátszani).

KETTŐ, EGY, CSAPÓ!

Bár az ezredforduló óta megszámlálhatatlanul sok machinima került fel a netre, többségüket minden további nélkül be lehet sorolni három nagy kategóriába. Ezek közül a legnépesebb a videomontázsok csapata, melyekkel gyakorlatilag tele az internet (és melyeket sokan nem is tartanak machinimának): a lelkes játékosok ekkor egy adott program előzeteséből és/vagy a konkrét játékmenetből vágnak össze egy (legtöbbször) zenés rajongói videót, vágástól és tömörítéstől függően változó minőségben. Ide tartoznak egyébként napjaink – megfelelő utómunkával ellátott – fragmozijai és klánmeccs-felvételei is. Eggyel magasabb szintet képviselnek a videoklipek: ezek az előző csoporttól abban térnek el, hogy a szerkesztők maguk veszik fel a játékon belül egyéni kameraállásokkal a jeleneteket. A kategória egyik legjobb darabja minden bizonnyal a Half-Life 2 alatt elkészített Still Seeing Breen: a Quake-mozi veterán Paul Marino klipjében a Breaking Benjamin So Coldját G-Man énekli el, megdöbbentő megvalósítás mellett.

A legszórakoztatóbb – de egyben legidőigényesebb – munkák azonban mégis a történettel rendelkező filmek közül kerülnek ki, melyek vagy sorozat, vagy játékfilm formájában készülnek; előbbire jó példa a Rooster Teeth machinima-csapat

majd' mindegyik szériája (a Halo-sorozattal készített kultikus Red vs Blue vagy a F.E.A.R.-rel hajtott P.A.N.I.C.S.), utóbbira pedig a Counter-Strike-kal hajtott Militia II, Michael Barnes COD:MW2-es No Russian akciódrámája, illetve minden minőségibb Garry's Mod film. Legyen szó akár sorozatról, akár egész estés filmről, a „forgatás” háromféleképp történhet: szkripteléssel, „bábozással”, és a kettő keverékével. Az első eset akkor áll fenn, ha a motorhoz elérhetők a szükséges fejlesztői eszközök, és befigyel némi programozói múlt is (az Operation Flashpointtal készített East vs West pl. teljesen editorban készült), ha azonban nem ez a helyzet, akkor jön képbe a második módszer: ekkor a felvétel egy szerveren megy végbe, ahol a játékosok a forgatás során egy karakter vagy egy kamera szerepét töltik be (utóbbit nyilván spectator módban), feladatukat a forgatókönyv határozza meg. Bár ekkor kétségtelenül gyakrabban üthet be egy váratlan esemény (vagy válhat a forgatás spontán ökörködéssé), a megfelelő összhang és fegyelem mellett így is lehet minőségi munkát forgatni (a fentebb már emlegetett Red vs Blue pl. még most is főleg így készül).

A LEGJOBB, DE EGYBEN LEGIDŐIGÉNYESEBB MUNKÁK A TÖRTÉNETTEL RENDELKEZŐ FILMEK KÖZÜL KERÜLNEK KI

Kultikus játékból kultikus machinima: ez a Halo világban játszódó Red vs. Blue

ÉS A NAGYOK...?

Napjainkban a tengerentúlon a média és a filmipar is egyre nagyobb figyelmet szentel a machinimáknak, ami nem véletlen, mivel mindkét csoportosulás könnyen profitálhat a műfaj okos felhasználásából. A média magától értetődően azon csatornát látja benne, mellyel eredményesen megszólíthatja a videojátékokon felnőtt ifjúságot – és elképzelésük nem is rossz, amit a BBC felettébb sikeres Time Commanders ismeretterjesztő sorozata és az MTV2 Video Mods magazinja is alátámaszt; előbbiben a csatákat a Rome: Total Warral illusztrálják, utóbbiban pedig ismert videoklipeket ültetnek át machinimákba. Még érdekesebb azonban, hogy a hagyományos animáláshoz képest jelentősen olcsóbb technikát már Hollywood is „felfedezte”: Steven Spielberg például a Mesterséges Értelem első tesztfelvételeit az Unreal Tournament alatt (!) készítette el.

GÉZA, ÁLLJÁL MÁR KI A KÉPBŐL!

A műfaj tehát napjainkban ereje teljében van – legalábbis külföldön, a hazai machinimatermés ugyanis még meglehetősen zsenge. Ennek oka sokféle lehet, a legvalószínűbbnek azonban a műfaj által igényelt technikai háttér és időigény tűnik: akár bábozásról, akár szkriptelésről legyen szó, már egy egyszerűbb film elkészítése is jelentős szervezést és technikai felkészülést igényel (a kiadásokról nem is beszélve), a forgatás és az utómunkálatok pedig akár hónapokig eltarthatnak – ezek tükrében nem meglepő, ha kevesen vállalnak be egy ilyen volumenű, anyagi haszonnal nem járó hobbiprojektet. Ez persze nem azt jelenti, hogy itthon ne akadnának vállalkozó szellemű „machinimisták”: a műfaj szerencsére már itthon is bontogatja szárnyait, ami néha fantasztikus munkákat eredményez. Élen jár ebben a hazai WoW-közösség, akik igen gyakran lepik meg játékostársaikat egy-egy profin kivitelezett videoklippel vagy rövidfilmmel; előbbire Melvenor The Legend of Sister Blade című alkotása kitűnő példa, utóbbira pedig a Bloodscalp EU Eclipse klán paródiája: az amerikai „What's Your Game” WoW-reklámokat fricskázó, tizennégy perces ál-werkfilm garantáltan megmozgatja a rekeszizmokat, megtekintése így a játékot nem ismerők számára is kötelező.

Az élet természetesen a WoW-on túl is folytatódik, mi sem bizonyítja ezt jobban, mint a W and T Corporation hegesztette SAWAGE: az R. Nagy Krisztián és Rutai Richárd szervezte (angol nyelvű) széria a mostanra ingyenessé tett Savage 2-t használja az elborult főhősök még elborultabb kalandjainak elregélésére. Szintén a komédiavonalat erősíti ugyanakkor az első hazai egész estés (értsd: harminchét perces) machinima, az Iron Grip: Warlord FPS/RTS hibriddel leforgatott Tripla Dinamit nevezetű háborús vígjáték is, mely Frank Miller 300-át ülteti át steampunk környezetbe egy meglehetősen blőd, de annál szórakoztatóbb paródia keretein belül.

Listánk tehát egyelőre elég sovány, de szerencsére a mennyiség fordított arányban áll a minőséggel – reméljük, hogy a műfajra itthon is hasonló fejlődés vár, mint annak idején az Egyesült Államokban, meghonosítva így a hazai játékosok körében is az amatőr filmezés eme különleges vadhajtását.

SHAKES & FIDGET

Hőseposz a böngészőben

[ÍRTA JOHNBART] **Gigantikus csaták, vérszomjas ellenfelek, félelmetes katakombák, daliás hősök. Mindezt NEM fogod megtalálni a Playa-Games böngészős RPG-jében – ám amint először húzod mosolyra a szádat kattintgatás közben, rájössz: ez a legkevésbé sem probléma.**

ADATOK

KIADÓ
Playa-Games GmbH

FEJLESZTŐ
Playa-Games GmbH

MŰFAJ
böngészős RPG

WEB
www.sfgame.hu

Bevallom, kicsit meglepődtem, mikor Bate úgy rendelkezett, hogy ezúttal böngészős játékot kell darabokra szednem – amellett ugyanis, hogy az RPG nem igazán az esetem (hacsak nem vállról indítható változatról van szó), magazinunkban a browser-játékok mostanság igen virágzó műfajának képviselői sem sűrűn kerülnek terítékre; a közelmúltból igazából csak az eRepublik ugrik be, mely a Guru hasábjain is tiszteletét tette. Az utóbbi hetekben felbukkanó – tesztünk tárgyát hirdető – reklámok azonban megmozgatták a szerkesztőség fantáziáját, rövid egyeztetést követően így elhatározták, hogy önként vállalom: behatolok a Shakes & Fidget katakombáiba, és kiderítem, mi is rejlik a seregnyi Flash reklám mögött. Nos, 11 szintlépéssel később egy kétmázsás ork magabiztosságával jelentem: egy könnyed, humoros RPG, melyben a fentebb emlegetett román virtuáldemokráciához hasonlóan mind az alkalmi klikkerek, mind a súlyosabb arcok megtalálják számításukat.

HA MÁR UNOD A WOW-OT, AKKOR NÉZZ BE A SHAKES & FIDGETRE

WORLD OF... SHAKES AND FIDGET?

Bár számomra kezdetben a játék címe kb. annyira volt beszédes, mint Gordon Freeman, hamar kiderült, hogy a hiba jelen sorok írójában van: a program ugyanis két, a (főként német) WoW-játékosok körében már-már kultikus sikernek örvendő képregényfigurán alapul. A harcos Shakes és a mágus Fidget alkotta dupla dinamit Oskar Pannier és Marvin Clifford keze munkáját dicséri, akik az eredetileg 2004-re datált sorozatot a Warcraft 3, majd később a WoW paródiájának szánták (megerősítve így a német humorérzék létezéséről szóló kósza pletykákat). A két, kasztjukat a legváltozatosabb módon megszégyeníteni képes antihős igazából 2007-ben vált ismertté, mikor a német Gamona.de pártfogásába vette a sorozatot – ez pedig az évek során egy stabil rajongótábort, tavaly pedig a Blizzardtól egy formás keresetet eredményezett, minekután a srácok erősen megkurtították az egyértelmű WoW-fricskák számát. Mindenesetre talán ez is hozzájárult az ezt követő gyors terjeszkedéshez, a „takarítást" követően ugyanis a jogi aknamező is ment a levesbe, minek köszönhetően a német Playa-Games a srácokkal való megegyezést követően rizikó nélkül láthatott neki a bimbózó „frencsájz" (pár napja díjjal is kitüntetett) böngészős játékká konvertáláshoz…

Szimpatikus és jópofa karakterekben nem lesz hiány...

„ÚJ VILÁG VÁR RÁD"

Az oldal tetején írt linket bepötyögve a program főoldalára jutunk, ahol rögtön lehetőségünk nyílik a szerver kiválasztására (jelenleg itthon kettő áll rendelkezésre,

Itt balra láthatjátok, hogy hátasból a Shakes & Fidget-ben sincs hiány, és a választék például jóval parádésabb, mint például a World of Warcraft-ben. Hát találsz ott nyáladzó disznót...?

melyeken a hazai üzemeltetők szerint cirka 150 ezer humorkedvelő kalandor gyepálja egymást). Amint kiválasztottuk az egyiket, rögtön a karakterbeállító képernyőhöz jutunk – itt ért az első meglepetés, böngészős játék dacára ugyanis az S&F igen részletes („erpégés") fizimiskagenerátorral rendelkezik: nemünk és fajunk kiválasztása, valamint a pihent, de néhol még sántítva fordított leírások (kedvencem: „a démonok kedvelik a romantikus sétákat") átnyálazása után kobakunk majd' minden elemét igen részletesen testre szabhatjuk. A vizuális tuningot kasztválasztás követi: képzettségből három áll rendelkezésünkre (harcos, mágus, íjász), melyeket öt harci mutató támogat. Ezek, bár mindenkinél megegyeznek, némileg eltérő hatással vannak az egyes képzettségekre (az Értelem pl. a mágusoknál a sebzés mértékét határozza meg, a többi osztálynál pedig a mágiával szembeni védelmet).

A kötelező beállítások megadása után rögtön a képregényből ismert Steinfels városába jutunk, ami a játék kvázi főmenüjének felel meg. Garázdálkodni kétfelé indulhatunk: a fogadó PvE kalandokat kínál, az Aréna ugyanakkor a PvP csaták színhelye. Előbbinél a küldetések játsszák a főszerepet: alkalmi megbízóink minden esetben három agyament „bevetést" kínálnak, melyek a kapott tárgy/pénz/XP mennyiségében, valamint a végrehajtáshoz szükséges időben különböznek. Bizony, az S&F-ben a helyszínre utazás is jelentős tényező, a kisebb jutalommal kecsegtető missziónál alacsonyabb szinten 1-2 percet kell várni, míg a helyszínre érünk, magasabb szinteken ez

PÁR TANÁCS

Bár a játék kezelése igen egyszerű, két – a céhekhez kötődő – funkciót kicsit technikásabban lehet csak használni. Az első a céhleírás, a képernyőn ugyanis megadhatunk csak a tagoknak szóló privát, valamint a látogatókhoz címzett publikus üzenetet – a kettőt három perjelnek (///) kell elválasztania egymástól, a tagüzeneteket elé, míg a publikus leírást mögé kell biggyesztenünk. Jóval nyakatekertebb ugyanakkor a céhtagokkal való párbajozás lehetősége – ha úgy döntünk, hogy felpofozzuk klánunk tagjait, akkor a kiválasztást (a többi játékossal való harccal szemben) a játékoslistán nem, hanem csak az Arénában tehetjük meg, a delikvens nickjének beírásával.

azonban akár 8-15 perc is lehet (a helyzetet az istálló menti, ahol már elég alacsony áron bérelhetünk olyan hátast, mely jelentősen lecsökkenti a várakozási időt). Bár az egyes tényezők eltérnek, a végkifejlet mindig ugyanaz: amint letelik az idő, szembekerülünk valami gaz ellennel (nálam a Gyalog Galopp gyilkos nyulánál borult a szék), a gép pedig a statisztikák tükrében szépen lejátssza az orrunk előtt a csatát, amelyből aztán vagy győztesen, vagy lógó orral kerülünk ki (utóbbi esetben ne aggódjunk, csak a jutalmat buktuk, a meglévő felszerelést és az életünket nem). Naponta 120 percnyi kalandban vehetünk részt (ez küldetéstől függően 10-15 megbízatásra elegendő), de ha többre vágyunk, pár sör elfogyasztásával megnövelhetjük a limitet. Küldetéseink során egyébként néha kulcsokkal lephet meg minket a rendszer, ezekkel a menü alja felé látható kazamatákat érhetjük el – mindegyikben tíz tápos ellenfél vár ránk, harcolni azonban megéri velük, mert a jutalom is nagyobb, mint a normál küldetések esetén.

A pénzzel és becsületpontokkal jutalmazó PvP csatáknál a „harcrendszer" hasonló – közvetlenül ott sem szólhatunk bele az ütközetekbe, de ha nem vagyunk megelégedve a gép által kiválasztott ellenféllel (általában igyekszik azonos szinten álló játékosokat ránk uszítani), akkor a nicknév begépelésével magunk is lecsaphatunk egy gyanútlan arcra (a játékosok listája a Dicsőség Csarnoka menüvel érhető el). A fentieken kívül pénzmagot még két módon szerezhetünk: a kocsmában ülő szerencsejátékos a kevésbé legális (de legalább rizikós), a maximum 10 órás műszakban művelhető városőri meló pedig az időigényes, de jól fizető megoldást jelenti...

JUTTATÁS PÉNZBEN ÉS TERMÉSZETBEN

A megszerzett zseton egy rakás különböző zsebbe vándorolhat. A fentebb már említett istálló és sör mellett ott van a karakterképernyő, ahol a szintlépések mellett megfelelő pénzmag ellenében is fejleszthetjük képességeinket; a boltokban fegyvereket, páncélt és varázsszereket vehetünk (a kínálat naponta, vagy plusz valuta fizetésével frissül), tíz arany fejében pedig céhet alapíthatunk, ami a játék kötelező klánharcos részét adja.

A frakciók közötti háború egyébként szintén a fentebb leírt módon történik, az egyedüli különbség, hogy ekkor körökre osztott, csoportos meccset izgulhatunk végig – először a gyengébbek, aztán az erősebbek kerülnek bevetésre. A lének tehát megvan a maga helye – no de milyen a tarifa?

Itt jön képbe a játék mikromenedzsment része, ami a gombák formájában van jelen. Bár az alternatív fizetőeszköz küldetések alatt is zsákunkba hullhat, és a vásárlások nagy részénél kezdetben csupán aranyra/ezüstre van szükségünk, ha gyorsan akarjuk megszerezni a jobb cuccokat, mindenképp javallott forintjainkat gombákba fektetni. A játék szerencsére nem kapzsi: már a legolcsóbb utalásért is annyi galócát kapunk, amiből simán a sárga földig ihatjuk magunkat a kocsmában (azaz jóval több küldetést nyomhatunk le naponta), a harcok után nem kell pihennünk, és rögtön kibérelhetjük a griffsárkányt, ami azonnal felére csökkenti az utazási időt (a kedvező szén-dioxid-kibocsátással járó 5 aranyas zöldkártya-bónusz csak hab a tortán). A tranzakciót egyébként SMS-től kezdve PayPalen át szinte minden lehetséges módon intézhetjük, miután pedig a hazai szolgáltatónak köszönhetően elfogadott valuta a forint, az esetleges konverziós költségektől sem kell tartanunk. A német fejlesztőknek tehát sikerült elérniük azt, ami a pár oldallal odébb tesztelt NFS: Worldnek nem: olyan mikrotranzakciós rendszert beépíteni a játékba, ami tényleges haszonnal jár, de a program nélküle is tökéletesen élvezhető marad.

„KALANDRA HÍV AZ ÉLET!"

A Shakes & Fidgetben benne van minden, ami egy jó böngészős játékhoz kell. Grafikája humoros és szépen megrajzolt, játékmenete egyszerűen elsajátítható, mégsem fullad egyhamar unalomba (köszönhetően a kazamatáknak és a céhes harcoknak), mikrotranzakciós rendszere pedig annak ellenére nem tolakodó, hogy a forintok igénybevétele jelentős (de nem igazságtalan) előnyt biztosít a fizetős játékosoknak. Humoros kikapcsolódás minden korosztály számára – ha szemet tudsz hunyni az apróbb fordítási bakik felett, mindenképp próbáld ki!

Rooms
The Main Building

[ÍRTA **MIGUEL**] **Egy ősrégi koncepció friss feldolgozása mindig sokat ígér – főleg ha egy szabadúszó csapat nyúl hozzá a poros alapokhoz.**

A tologatós puzzle műfaja mindenkinek ismerős: egy 3x3-as rácson úgy kell kiraknunk egy 8 négyzetből álló képet, hogy csak a kilencedik, üres mező segítségével rendezhetjük át a látottakat. A Roomsban szerencsére ennél jóval tovább mentek a tervezők (bár a Professor Layton sorozatban azért ez az alapváltozat is meg tudja viccelni az embert): a főszereplő, Mr. X egyszercsak a feladványok földjén találja magát, ahonnan csak akkor jut ki, ha kikeveredik a mozgatható szobák útvesztőjéből. A játék lényege, hogy a pályákat alkotó helyiségek átmozgatásával eljussunk a kijáratig – azonban ez csak első hallásra ilyen egyszerű. Sokszor áthatolhatatlan falakat kell megkerülnünk, létrát kell szereznünk a fel- vagy lejutáshoz, a Mátrixban látott telefonos trükköt kell alkalmaznunk (már ha épp üzemel a készülék), de szállhatunk metróra is, vagy ha már minden kötél szakad, akár robbanthatunk is egyet (feltéve, hogy van gyertyánk, és hogy időben el tudunk pucolni abból a szobából). A feladatok nehézsége az arcpirítóan egyszerűtől a „gondolkozva megoldhatatlan, de vakszerencsével összehozható”-szintig mozog, és bár a kezdés előtt mindig megnézhetjük, hogy egy ötcsillagos skálán mérve mekkora kihívás vár ránk, ne érjen senkit meglepetésként, ha napokig elszüttyög egy két és felessel, miközben az legnehezebbnek mondottakat meg sorban gyűrjük le. Persze a félrekalibrált nehézség csak egy dolog, a Rooms nem ezért nem kap helyett a legjobbak között. A Lynch-filmeket idéző hangulattal megspékelt alkotás eleinte ötletesnek tűnik, de hamar kiderül, hogy az egylövetű alapötlet a hozzáadott játékelemek ellenére sem szórakoztat túl sokáig – főleg olyanoknál nem, akik nem bírják a logikus gondolkodást felváltó próbálkozásos módszerrel járó feszültséget.

ADATOK

KIADÓ
HandMade Games

FEJLESZTŐ
Hudson Entertainment

MŰFAJ
logikai

MULTI
nincs

INFO

Tologasd addig a képernyőn látható szobákat, amíg el nem jutsz a kijáratig – mindössze ennyi a feladat a szabadúszó HandMade Games csapatának játékában. Elég lehet ez egy teljes árú játékban?

GRAFIKA»	»70%
HANG ÉS ZENE»	»60%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»70%

PRO
A tologatós kirakós egy egészen újszerű megközelítése, stílusos körítéssel

KONTRA
Az első pillanatok többet ígérnek, mint amit később a játék valójában tartogat...

»70%«

Dragon Quest IX

[ÍRTA **MIGUEL**] **Halvány gőzöd sincs róla, mi ez a Dragon Quest, és miért tart már a kilencedik résznél? Semmi baj, most több mint száz órád lesz belerázódni a dologba.**

ADATOK

KIADÓ
Nintendo

FEJLESZTŐ
Level-5

MŰFAJ
RPG

MULTI
1-8

INFO

Japánban már egy évvel ezelőtt kiadták, és a kétmilliós előrendeléssel startoló Dragon Quest IX végre Európában is kapható. Igazi keményvonalas szerepjáték, meglepően vaskos tartalommal.

Jó előre felkészülni, ugyanis zsebgépes játékhoz képest bődületes mennyiségű kaland vár ránk: az ötven-hatvan óra alatt teljesíthető főküldetés után még legalább negyven óra önfeledt felfedezés és móka vár ránk. Ne ijedjen meg senki, a címben látható kilences semmiképp sem jelent hátrányt azoknak, akik még életükben nem hallottak a sorozatról, hiszen a játék teljesen tiszta lappal kezd, már abban az értelemben is, hogy a történet főhőse kezdésképp angyalból emberré változik, ám egyetlen képessége azért marad: látja a halottak lelkét és az egyéb szellemeket.

Innentől kezdve az lesz az elsődleges célunk, hogy valahogy visszakeveredjünk a lepedőbe csavart szárnyas lények közé, de ez még egy ex-angyalnak sem megy könnyedén (főleg akkor nem, ha hiába találunk csodagyümölcsöt, ami teljesíti a kívánságainkat, valahogy mindig minden félrecsúszik). A rengeteg küldetés és mellékküldetés megoldása alatt természetesen a harc sem marad el, ráadásul ennek rendszere egyszerre taktikus, érthető, összetett és szerteágazó. Érdekes megemlíteni, hogy a játékban ugyan vannak kasztok, de a kiválasztott szerep közel sem végleges, hiszen ahogy haladunk előre történetben, úgy nyílnak meg egymás után a választható szakmák és stílusok.

A DQ IX a kezdetektől multiplayer játéknak indult, és bár sok játékmód és lehetőség arra épít, hogy a játékos a haverokkal együtt teljesíti a kitűzött célokat, ez nem azt jelenti, hogy bármiből is kimarad, aki egyedül játszik. Csak akkor maradsz ki, ha nem adsz esélyt az idei kézikonzol-mezőny legjobbjának, hiszen nemcsak az alaptartalom gigantikus, de még legalább egy évig letölthető extrákkal is bőven el leszünk látva.

GRAFIKA»	»85%
HANG ÉS ZENE»	»80%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»95%

PRO
Mennyiségében és minőségében is kiemelkedő tartalommal bíró játék, igazi RPG-klasszikus

KONTRA
Elméletileg a teljes kiaknázáshoz a multiplayer-elemek használata is szükséges

»90%«

MAGIC
The Gathering®

A MAGIC™ a világ legelső és mindmáig legnépszerűbb gyűjthető kártyajátéka, amelyet milliók játszanak!

VILÁGOK URA VAGYOK!

…TÖBB, MINT PUSZTÁN KÁRTYAJÁTÉK.

Rakd össze a saját paklidat!
Játssz az ismerőseiddel, barátaiddal!
Légy tagja a közösségnek, ismerj meg több száz játékost!
Versenyek, ligák, bajnokságok várnak országszerte!
Indulj nemzetközi rangadókon hihetetlen díjakért!
Kerülj Te is a legjobbak közé, utazd be a világot!

Ebben a játékban nincs két egyforma meccs – naponta megmérkőzhetsz a barátaiddal, mégis: évek alatt sem fogjátok megunni! Nem szükséges hozzá nagy teljesítményű számítógép, vagy szélessávú internet, és nincs havidíja.

BLACKFIRE ENTERTAINMENT

Wizards OF THE COAST

DELTA VISION KIADÓ

SÁRKÁNYTŰZ

Regisztrálj most a www.magicezek.hu-n vagy a www.sarkanytuz.hu-n, hogy ingyen megkapd az első saját paklidat!

TOP 5 CLASSIC

vásárlási tanácsadó **FILLÉRES KLASSZIKUSOK**

MASS EFFECT 2 Az űr végtelenje és küldetései csak rád várnak…

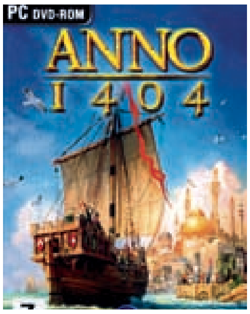
ÉRTÉKELÉS **95%** ÁRA **1990 Ft** KIADÓ **Electronic Arts** FEJLESZTŐ **BioWare**

A türelem rózsát terem, avagy hihetetlenül jó szoftverárakat. Ugyan a Mass Effect 2 alig múlt el féléves, máris olyan árkategóriába esett, hogy egész egyszerűen vétek lenne kihagyni a megvásárlását. A fent szereplő ár nem elírás, cikkünk készültének pillanatában Shepard kapitány második kalandja mindössze kétezer forintért szerezhető be a megfelelő szoftveres boltokban. A játékot aligha kell bemutatni bárkinek, ám ha mégis, akkor legyen elég annyi, hogy egy igen kiváló akció-RPG-ről van szó, méghozzá a legendás BioWare műhelyéből, szóval a minőségre biztos nem lesz panasz. Epikus történet, rejtélyek, fordulatok, érdekes karakterek, zseniális párbeszédek, döntési helyzetek, eltérő befejezések, többszöri végigjátszás várja a különleges kalandra éhes játékosokat. Ha ez nem lenne elég, akkor ott van még a szemkápráztató grafika és a játék végét követően letölthető DLC-k garmadája. Szóval ne mondjátok, hogy ez nem ér meg két ezrest…

Diablo, csak kicsiben… TORCHLIGHT

ÉRTÉKELÉS **87%** ÁRA **2690 Ft** KIADÓ **Perfect World Entertainment** FEJLESZTŐ **Runic Games**

A tavalyi év egyik legkellemesebb meglepetése volt a szinte semmiből felbukkanó Torchlight, amit olyan szakemberek fejlesztettek, akik már részt vettek a Diablo első és második részének fejlesztésében is. Ez utóbbi tényből talán már a laikusok számára is egyértelmű, hogy egy jófajta kis hack 'n' slash programmal van dolgunk, amiben egy hőst terelgetve kell szörnyek egész garmadáját lenyesnünk. A játékmenet pörgős, lehetőségünk van a fegyverekkel történő aprításra, de természetesen jó néhány varázslat is helyet kap a tarsolyunkban, így mindenki megtalálhatja a számítását ebben a fantasy akció-RPG-ben. A játék csinos, jópofa grafikával operál, és ami a legjobb, hogy a játékmenet beszippant, nem unalmas, még annak ellenére sem, hogy a történet nem egy nagy szám. Az egyetlen felróható hiba a multiplayer hiánya, amit remélhetőleg a második részben már pótolnak az alkotók. Addig is, itt az első rész, mindössze 2690 Ft-ért…



ANNO 1404 Vár a tenger, a felfedezés…

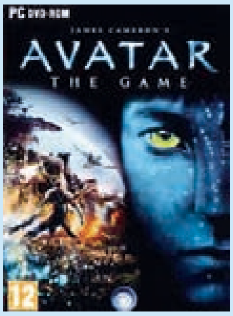
ÉRTÉKELÉS **88%** ÁRA **4490 Ft** KIADÓ **Ubisoft** FEJLESZTŐ **Related Games**

A Ubisoft, annak ellenére, hogy igen erőteljesen jelen van a konzoljátékok piacán, talán az egyetlen olyan nagy kiadó, amely a PC-s társadalomra is kiemelt figyelmet fordít. A rengeteg multiplatform játék mellett számos PC-exkluzív címük is van, többek között az Anno sorozat, amelynek tavaly jelent meg az 1404 alcímmel rendelkező egyik legújabb része. Mondhatni abszolút old school program, amely egyáltalán nem kazuár játékosoknak készült, türelem és rengeteg idő kell hozzá, amit aztán persze meghálál a program, hiszen egy olyan stratégiáról beszélünk, melynek a grafikája lélegzetelállító, a felépítése komplex és addiktív, arról nem is beszélve, hogy szinte végtelen mennyiségű időt tudunk beleölni, úgy, hogy mindeközben nem unjuk meg az utazást, kereskedést, fejlesztést. Egyedül talán a harc sikerült kissé laposra, de ugyebár semmi nem lehet tökéletes. Ami biztos, hogy az Anno 1404 simán megéri az érte kért 4490 Ft-ot.

Pandora választást kínál neked… JC'S AVATAR: THE GAME

ÉRTÉKELÉS **79%** ÁRA **4490 Ft** KIADÓ **Ubisoft** FEJLESZTŐ **Ubisoft Montreal**

A tavalyi év egyik legnagyobb filmes durranása volt az Avatar, amely amellett, hogy lenyűgözte a közönséget, olyan mértékű összegeket produkált a mozipénztáraknál, hogy az józan ésszel alig felfogható, arról nem is beszélve, hogy 3D-s mozik egész garmadáját szabadította a világra. Ezek mellett nem csoda, hogy készült egy játékadaptáció is a Ubisoft Montreal műhelyében. Maga a program közel nem lett olyan sikeres, mint az ihlető mozifilm, de ha elvarázsolt Pandora világa, akkor talán érdemes tenni egy próbát, hiszen a játék korántsem élvezhetetlen, és 4500 Ft-os árával már bőven az elfogadható kategóriába tartozik. A játék története lényegében a film előzményeit meséli el, azzal a csavarral, hogy egy ponton választhatunk, hogy emberként, avagy kék őslakosként kívánjuk-e végigkövetni a cselekményt (2x végigjátszás). Ami ezután következik, az mondhatni hanyományos TPS-akció, méghozzá lenyűgöző környezetben. Nos, érdekel?



SPLINTER CELL: CONVICTION Öreg Sam, nem vén Sam…

ÉRTÉKELÉS **90%** ÁRA **4990 Ft** KIADÓ **Ubisoft** FEJLESZTŐ **Ubisoft Montreal**

Alig négy hónapja, hogy magazinunk hasábjain Bate lelkendezett az új Splinter Cell kapcsán, máris örömhírrel szolgálhatunk számotokra: a játék ára komoly zuhanásba kezdett, és egészen az 5000 Ft-os kategóriáig jutott, ami egy kevesebb mint féléves, 90%-os értékelést kapott programnál több mint ajándék. Sam Fisher ötödik PC-s kalandja már nem a megszokott lopakodásos sémát követi, sokkal több benne az akció, de azért jókora adagot megtartott a Splinter Cellt a magasba emelő játékmenetből is: tehát lesz lehetőségünk csendben osonni, a sötétben megbújni, észrevétlenül gyilkolni, és még mindig nem vagyunk terminátorok, tehát nem fogunk szemből nekirohanni három felfegyverzett katonának. Csinos grafika, érdekes történet, nagyjából 12 órányi single player, feleennyi kooperatív móka és egy összetett multi várja a játékosokat, szóval ha eddig töprengtetek volna a vásárláson, akkor itt a megfelelő alkalom, hogy rászánjátok magatokat.

ÉS MÉG NÉHÁNY, AMIVEL NEM BUKHATSZ SOKAT

Battlefield: Bad Company 2 (6990 Ft), **Grand Theft Auto 4** (4990 Ft), **Left 4 Dead 2** (3590 Ft), **Need for Speed: Shift** (1990 Ft), **FIFA 2010** (1990 Ft), **Dead Space** (1990 Ft)

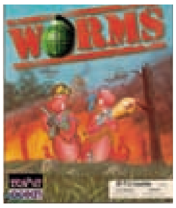
HULLJON A FÉREG SE!

[ÍRTA STÖKI] **A Worms: Reloadeddel éppen 15 éves lett a Worms sorozat, ami egy idő után ugyan nem tudott továbbfejlődni, de azért örök klasszikus – még mindig nagy élmény multiban darabokra szedni az ellenfelek hernyóit.**

A Worms eredettörténete 1976-ban kezdődik, ekkor írta ugyanis egy Mike Forman nevű fickó az Artillery című programot. A BASIC-ben készült program kódját egy magazin közölte is, és egy évvel később kereskedelmi forgalomban is megjelent egy hasonló játék, aminek a célja ugyanaz volt, mint az Artillerynek: két játékos küzdött, hogy kilőjék egymás tankját. Az egyszerű játékmenet C64-en is visszaköszönt – emlékszik még valaki az Artillery Duelre? –, sőt PC-n is, a Scorched Earth című shareware klasszikusban. Ebben már akár nyolc játékos is zúzhatta egymást, lehetett venni különböző fegyvereket, bontani a pályát – benne volt minden alapvetés, amire a Worms épült.

FÉREGJÁRAT

Az 1995-ben megjelent Worms (amit eredetileg Total Wormage néven akart kiadni a fejlesztő Team 17) tehát technikailag nem volt túl eredeti a Scorched Earth után, viszont annál hangulatosabbra sikeredett. Unalmas tankok helyett rohamsisakos kukacok voltak a főhősök, és a fegyvertárat is áthatotta a humor – nincs még egy játék, amiben repeszekre robbanó banánbombával lehetne irtani az ellent (és ha pontatlanul célzunk, saját magunkat). A játék szimulált szélirányt és -erősséget is, a kukacok pedig a helyüket is változtathatták az araszoláson túl mindenféle fúró- és ásóeszközökkel és persze a nindzsakötéllel (aminek használatát anno mesteri szintre fejlesztettem, így a kilencvenes évek végén nem volt ellenfelem a Kandó Kálmán Műszaki Főiskola kollégiumában – de szép idők voltak azok). A tartós játékélményről az gondoskodott, hogy pályákat is lehetett véletlenszerűen generálni a Wormsban, vagy akár saját kezűleg készíteni néhányat roppant egyszerűen egy jpg-ből. A későbbi verziókban pedig már hangmintákat is rendelhettünk a kukacainkhoz – ez persze tovább növelte a sorozat sikerét (voltak magyar hangok is).



ADATOK

KIADÓ
Ocean Software

KIADÁS ÉVE
1995

PLATFORM
Amiga, DOS, GB, PS

15 ÉV KUKACOSKODÁS

A játékhoz megjelent egy remek kiegészítő is Worms: Reinforcements néven, 1997-ben pedig debütált a második rész, ami még viccesebb volt, mint az előző. Ez már kifejezetten rajzfilmszerű grafikával virított, nagyobbak voltak a kukacok, és rengeteg új fegyver, grafikai elem (például különböző sírkövek) és hangminta került a játékba. A betonszamár, a szuperbirka és a robbanó kínai váza például a Worms 2 találmánya volt. Ezt a folytatást csiszolta tovább két évvel később a Worms Armageddon, majd 2001-ben a Worms World Party, ami azóta is örök PC-s kedvenceink között van. A következő években egyrészt 3D-s próbálkozások folytak (Worms 3D, 2003), aminek az volt a tanulsága, hogy hiába elavult a kétdimenziós terep, a kukacirtás abban az igazi. A másik irány a Worms játékok meghonosítása volt konzolokon és kézikonzolokon, ennek eredménye több xboxos, PS3-as és Wii-s Worms-feldolgozás, illetve a PSP-re és DS-re elkészült két Worms: Open Warfare. Most pedig itt a Worms Reloaded – úgy tűnik, a harcias hernyókon nem fog az idő.

Kalózkodás konzolon?

[ÍRTA **STÖKI**] **Az elmúlt hónap egyik fő játéktémájú híre volt, hogy feltörték a PS3-at. Jöhet a PC-s káröröm, lám, a konzolok utolsó bástyája is elesett, még hogy nincs kalózkodás konzolra, muhaha. Persze a dolog korántsem ilyen egyszerű.**

PlayStation 3-ra nem egyszerű játékot írni, a fejlesztők szoktak panaszkodni amiatt, hogy a konzol devkitjével jóval nehezebb boldogulni, mint mondjuk az Xbox 360-éval. A Blu-ray formátum mellett talán ezzel is összefüggésben van, hogy a PS3-at idáig nem sikerült feltörni. Augusztus közepén azonban robbant a bomba az OzModChips.com weboldalon: az ismeretlen elkövetők videókban mutatták be, hogyan futnak nem eredeti játékok a PS3-on. Ráadásul a konzolba csak be kell dugni USB porton a törést előidéző kis kütyüt – vagyis nem kell megbontani a PS3-at, és elvileg nem vész el a garancia sem. Állítólag a törés bármilyen firmware-rel működik, és ha kihúzzuk a konzolból a modchipet, az nem hagy maga után semmi nyomot. A hírre szkepticizmus volt az első reakció – elvégre a crackerek majdnem négy évig nem bírtak el a Sony konzoljával –, de könnyen lehet, hogy a modchip a PS3 védettségének végét jelenti, és ezzel végleg szertefoszlik a „nincs kalózkodás konzolon” mítoszának.

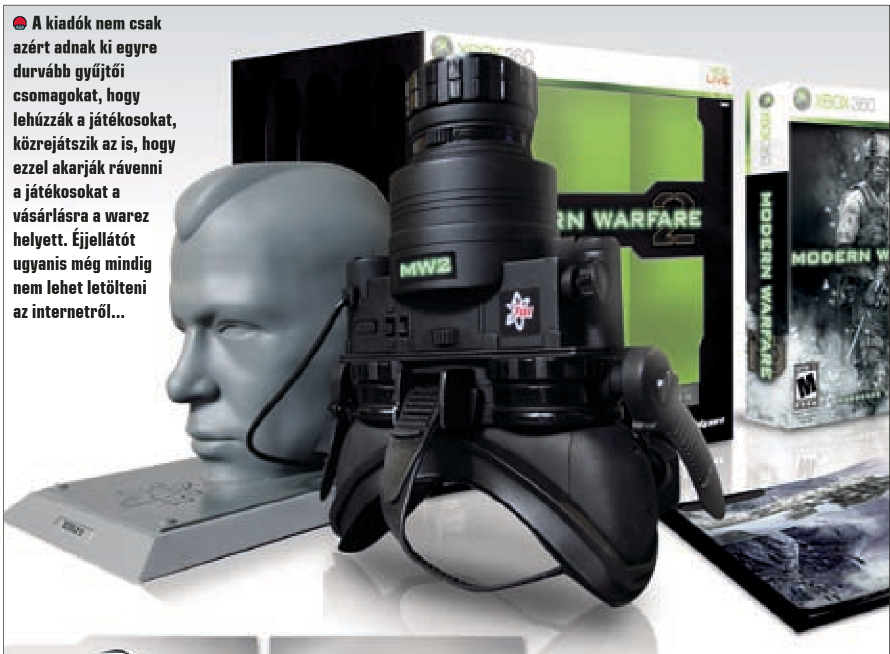
INFO

A warez olyan téma, amit nem lehet eléggszer elővenni, ugyanis a játékok letöltése az ipar egyik legnagyobb rákfenéje, rövid távon igen könnyű megoldás a játékosok számára, de hosszú távon bizony komoly következményei lehetnek a dolognak…

MÁR EGYSZER FELTÖRTÉK

Azért nem eszik olyan forrón a kását. Az óvatosság tényleg nem árt az ilyen hírekkel, hiszen már idén januárban is azzal volt tele a média, hogy feltörték a PS3-at. Akkor egy híres iPhone-hacker, George Hotz (művésznevén Geohot) mutatott be egy törést, tele volt vele a média. Aztán a Sony kiadott egy frissítést, ami befoltozta azt a biztonsági rést, amit ez a törés kihasznált. Könnyen lehet, hogy a japán cég most is hasonló gyorsasággal lép majd. De ha véglegesnek bizonyul is a konzol feltörése, a PC-seknek akkor sincs sok okuk a kárörömre.

Bár változó becsléseket találni erre vonatkozóan, világszerte a PC-s játékok kalózverzióinak aránya legalább 70 százalékos – de a legpesszmistább felmérésekben nem ritka a 80, sőt 90 százalék fölötti becslés sem. Jó példa a Call of Duty: Modern Warfare 2 esete: a játék a torrenthírekkel foglalkozó TorrentFreak szerint 2009 legtöbbször letöltött játéka volt – a portál szerint 4,1 milliószor szedték le az illegális Modern Warfare 2-t csak tavaly PC-re. A játék PC-s eladásai köszönő viszonyban sincsenek ezzel: 2009-ben 290 ezer PC-s Modern Warfare 2 talált gazdára hivatalosan. A konzolos példányokból ugyanakkor 11,86 milliót vettek meg tavaly – a PC-s eladások negyvenszeresét. Persze voltak konzolos kalózpéldányok is (nem is kevés, Xbox 360-on 970 ezer darab), de a számok jól mutatják, hogy arányaiban sokkal kisebb probléma a kalózkodás konzolon, mint PC-n. És amíg ez így van, hiába a sírás, hogy megy össze a PC-s piac és konzolra készül el minden – a fejlesztők nyilván inkább oda dolgoznak, ahol többen veszik meg a játékot.



A kiadók nem csak azért adnak ki egyre durvább gyűjtői csomagokat, hogy lehúzzák a játékosokat, közrejátszik az is, hogy ezzel akarják rávenni a játékosokat a vásárlásra a warez helyett. Éjjellátót ugyanis még mindig nem lehet letölteni az internetről…

MÁS UTAKON

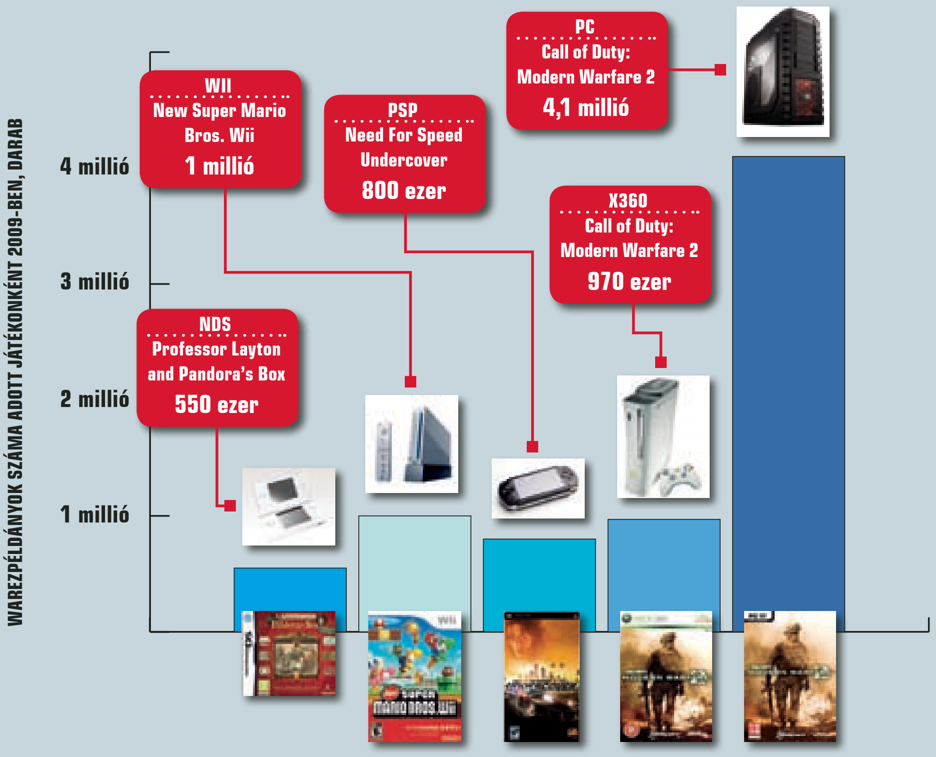
Ennek a látványos különbségnek több oka is van. Egyrészt PC-n kalózkodni könnyebb, mint konzolon – az ember csak letölti az illegális verziót, és már telepíti is a gépre. A konzoloknál hol firmware-rel kell szenvedni, hol magát a gépet kell megcsipeltetni – de nagy általánosságban igaz, hogy nagyobb technikai tudást igényel a konzolos kalózkodás, mint a PC-s.

Aztán kulturális gyökerei is vannak a jelenségnek. A konzol mindig is arról szólt, hogy egy olcsó célhardverhez adtak játékokat, amiket csak be kellett dugni a gépbe, és már lehetett is játszani – vagyis, bár éppen a konzolos kalózkodás igényel több szaktudást, maga a konzol éppen olyanoknak készült, akik esetleg még életükben nem láttak nyomtatott áramkört. A PC ugyanakkor máshonnan indult: a nyolcvanas években komoly fegyvertény volt érteni a számítógéphez, akár felhasználói szinten is. Eleve egy PC-t össze kellett rakni, tudni, mi az alaplap, hova kell dugni a hangkártyát, egyáltalán milyet érdemes venni. A PC eredetileg egyáltalán nem játékgép volt (és tulajdonképpen most sem az), így a játékkiadók figyelmét is jó ideig elkerülte.

És ebből következik a harmadik ok: nincs olyan mamutcég vagy szervezet, aminek elég érdeke fűződne ahhoz, hogy hatalmas vesződségek árán megpróbálja úgy istenigazából visszaszorítani a PC-s játékok warezolását. A BSA csak az operációs rendszerek és az üzleti szoftverek kiadóit védi, a játékoknak nincs ilyen erős összefogó képviselete. A konzolokon persze más a helyzet, minden cég tűzzel-vassal-DRM-mel védi a saját – a PC-nél nyilván zártabb rendszerű – gépét. A Microsoft tavaly novemberben hatszázezer júzert tiltott ki az Xbox Live-ról, feltört gép és kalózjátékok használata miatt. És ha a cégek nem is tudják megállítani a kalózkodást, hasonló intézkedésekkel el tudják érni, hogy korlátozzák a rakoncátlan felhasználók játékélményét – ez pedig már kényszerítő erőt jelent. Mert ki akarna letölteni egy feltört Modern Warfare 2-t, ha aztán nem játszhat vele multiban?

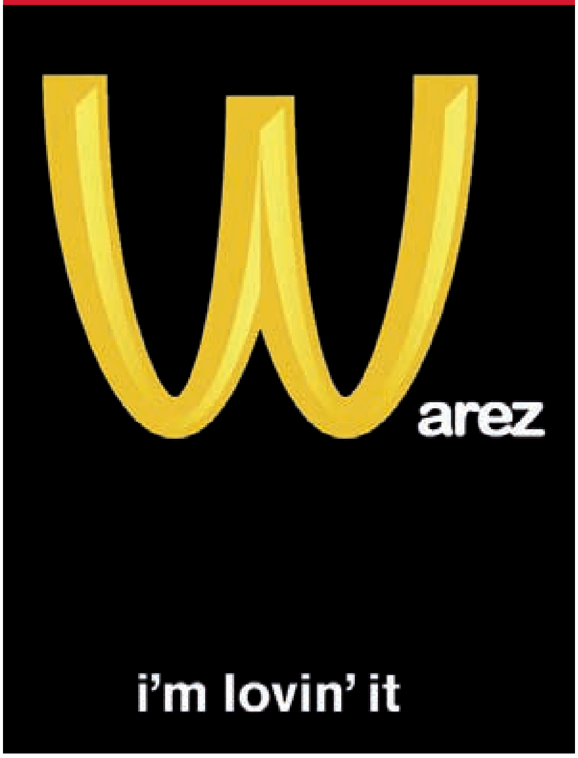
2009 LEGJOBBAN WAREZOLT JÁTÉKAI

Ahogy azt a cikkben is megfogalmaztuk, valóban létezik a warez konzolon is, de ahogy az ábránk is mutatja, a dolog még sehol nem tart a PC-s letöltésekhez képest. Csúnya szégyenfal, sokszor meg is isszuk a levét (durva DRM, konzol exkluzív játékok) rendesen...



NEVERENDING STORY

A warez egy olyan téma, aminek sosem lesz vége, és sosem lesz rá megoldás, hiszen mindig lesznek olyan emberek, akik úgy fogják érezni, hogy ha az interneten elérhetővé váik egy tartalom, akkor nekik joguk van azt térítésmentesen letölteni. Az olyan érvek, hogy „a boltból sem lopsz kenyeret" az ilyen egyedekről leperegnek, mindig van egy kifogás (nincs pénzem, túl drága...), amivel vissza lehet vágni, hiába nyilvánvaló hogy ezek a tartalmak igazából nem járnak alanyi jogon senkinek. A legtöbben bele sem gondolnak, hogy ezzel embereket károsítanak meg, habár abban biztosak vagyunk, hogy ha valaki az ő munkájukkal lépne le fizetés nélkül, akkor annak már ők sem örülnének.



STEAMES AKCIÓK, HELLÓ!

Azért PC-n sem teljesen reménytelen a helyzet, az utóbbi években mintha elindult volna valami a Steammel. A Valve online, közösségi funkciókkal is megpakolt játékértékesítő rendszere nagyon bejött, összefogta kicsit a piacot, és ha minimálisan is, de rászoktatta a PC-s felhasználókat a játékvásárlásra – nem utolsósorban remek akcióival. (Ki ne adna két eurót a Psychonautsért, még akkor is, ha 2005-ös játék?) És a máris többmilliós eladásnál járó Starcraft II is reménnyel kecsegtet. Úgy tűnik, lehet még milliós eladásokat produkálni PC-n AAA kategóriás játékkal, csak annak bitang jó játéknak kell lennie, ÉS egy marha jó online rendszert kell alátolni. És persze említhetnénk még a megoldások között a Ubisoft durva DRM-próbálkozását, de ezt inkább mint elrettentő példát hozzuk elő.

Kíváncsi vagyok a jövő játékplatformjai hogyan kezelik majd a kalózkodás kérdését. Az Apple most nagyon rákapcsolt a játékokra, és a Google Androidjára is szépen terjednek a játékok mobilon. A mobiljáték-kalózkodás pedig már létező jelenség, csak még nem öltött akkora méreteket ezeken a platformokon, hogy az komoly problémát jelentsen – de majd fog, ebben biztos vagyok. De akárhogy is lesz, a PC-s játékpiac nem fog magára találni attól, hogy más platformokon is van és lesz warezolás. Szóval nem kell örülni annak, hogy a PS3-at is feltörték, inkább legyünk együttérzőek a PS3-tulajdonosokkal. Mint az élet sok más területén, a kalózkodással is az a helyzet, hogy végül a becsületesek szívnak a feketegazdaság miatt.

JÁTÉKMENTŐÖV

MENTOOV@PCGURU.HU

LEGO HARRY POTTER: YEARS 1-4

➲ A LEGO Harry Potterrel lenne egy olyan problémám, hogy vannak olyan tárgyak, amiket piros csillogás ölel körül. Ezekkel nem tudok mit kezdeni, és a megoldást szeretném megtudni. Előre is köszönöm: ➲ GREATSPIRIT

A piros csillogás a Crucio varázslattal nyitható/manipulálható tárgyakat jelzi, és ezeket sztori módban nem tudod feloldani – mert ugye Harry-ék nem erre szakosodtak. Freeplay-ben a halálfalókkal, mint például Lucius Malfoy, majd menni fog…

➲ Segítséget szeretnék kérni a LEGO Harry Potterhez. A negyedik év második pályáján, név szerint a „Dragon's" pályán, nem találom a pajzsdarabkát. Előre is köszi: ➲ GREATSPIRIT

Négy darab House Crest van a pályán:
1. Van 9 db Lego-lámpa, kis oszlopokon lógó mécsesek, az első mindjárt a pálya legelején, nos, ezeket kell meglőni, és akkor kapod meg az elsőt.
2. A zöld sárkánynál a xilofonos feladat után a sárga hangot ütögesd még egy darabig az ütővel, és tiéd a második.
3. A kék sárkány után, amikor a lila karikás feladat kész, és lecsapódik az ajtó, látsz majd egy csontvázat a felső sarokban, ezt Crucióval lődd le, a darabokat rakd össze, az eredmény egy „horgász", és voilá, a víztartályból kijön a harmadik.
4. A nagy LEGO elemekből megépíthető híd után, az első szakasz végén, látsz egy falat, mellette fent egy ládát két ezüstlakattal, utóbbiakat Reductóval szét lehet lőni, és a ládából egy sárkány alkatrészei potyognak ki. Rakd össze, az felgyújtja a falat, és íme a negyedik darab.

➲ A LEGO Harry Potterrel lenne gondom. A 3. évben, a The Dark Tower nevű pályán, az elején, amikor egy fagyott jégcsapot kell felolvasztani az ajtó előtt, kettő szobor segítségével, itt mindig lefagy a játék. A választ előre is köszönöm.
➲ FUUTON

A hiba eredetét és szakszerű kigyomlálását sajnos nem találtam meg, csak egy buherálós módszert.
A lényeg, hogy az itt – http://tinyurl.com/23ay9qj – látható videó alapján kell megcsinálni. Tehát a pálya előtt a 2. player irányítását állítsd be, aztán F2-vel aktiváld is a játékost. Az 1. számú figura, esetünkben Harry legyen a pálya elején, a 2. – Hermione – pedig a szobroknál, és a trükk az, hogy ha a varázslás gomb nyomva tartásával a célkurzort ráviszed bármely szoborra, majd felengeded, nos akkor abban a pillanatban már nyomd is a 2. számú figurához tartozó Start/pause gombot. A menüben a Drop out funkcióval visszaállsz egyjátékos üzemmódba, és így elérjük, hogy a szobor ne legyen a képben, amikor a kiolvasztás megtörténik, tehát nem kell az effektnek megjelenni a képernyőn, és nem fagy le.

➲ Lenne egy kis gondom a Lego Harry Potter című játékkal. Megvan majdnem minden arany LEGO-darabka, kettő kivételével. Van hozzájuk egy detektor extrám, amit megvettem. Visszamegyek a Roxfortba, de csak a könyvtárban jelez egy hiányzó darabot, amiről olvastam egy oldalon, hogy ez egy bug, és ott nincs semmi. Tudnátok küldeni egy linket, ahol leírják, hogy lehet megszerezni a darabokat? Olvasótok: ➲ KDAVID

Ezeket az oldalakat tudnám ajánlani: http://tinyurl.com/32tjy79, illetve http://tinyurl.com/34tm3fq, ezeken az összes megszerezhető gold brick helyzete fel van felsorolva. Ami a detector/library vitát illeti, én is olvastam, és úgyszintén gyanítom, hogy bug, mert többen állítják, miszerint a 200 darab összegyűjtése után is ott marad a nyíl…

OBLIVION

➲ Az a problémám a fent említett játékkal, hogy ha felveszek bármit, akkor azt írja ki, hogy „You are over-encumbered". Aztán már nem tudok mozogni. Mit lehet tenni? Válaszotokat előre is kösz:
➲ DENILEND.
U.i.: Nincs hozzá magyarosítás?

Dobj el pár tárgyat, mert a hátizsákba pakolható cuccoknak is van felső súlyhatára – amit most épp elértél…
Ui. De igen, van. Itt megtalálod: http://tinyurl.com/2wn6jh3

MASS EFFECT 2

➲ A Mass Effect 2-höz szeretném letölteni az Overlordot, de nem értem, hogy hogyan működik ez a Bioware-pontos dolog. A boltban láttam ilyen pontcsomagot, de hogy lehet az így szerzett pontokon vásárolni?
Ui.: A Sins of a Solar Empire: Trinityt (csak a kiegészítőt) „sima" boltban (pl.: 576) nem lehet beszerezni? Előre is kösz!

A social.bioware.com oldalon létrehozol egy accountot, aztán a Games fül alatt a Mass Effect 2 cd-key-ét beregisztrálod az accounthoz, ha a játékhoz járt Cerberus Network kód, akkor azt a Promo részbe beírod (utóbbival pár DLC ingyenes lesz) – nos aztán, ha vettél Bioware pontot/pontkártyát, akkor azt a profilod alatt tudod hozzáadni az accountodhoz (a kártyán található kód beírásával). Ezután már csak kiválasztod, milyen tartalmakat szeretnél megvásárolni, és azok automatikusan letöltésre kerülnek.
Ps. A Trinityt én is csak netes terjesztésben láttam…

MOUNT&BLADE: WARBAND

➲ A Mount and Blade Warbandhez nem tudsz valami cheatet, ami növeli az ütésem sebességét? Előre is köszi. ➲ WANTED

Pont olyat nem, de más, hatásos cheateket tudok ajánlani:
A használatukhoz a játék indításakor a Beállítások menüben, a Játék fül alatt, a Csalások bekapcsolása elé tegyél pipát. A játék közben a következő csalások használhatók:
CTRL+F5 – az AI csata közben átveszi a karaktered irányítását
CTRL+H – teljes gyógyulás
CTRL+Shift+H – teljes gyógyulás a lovadnak
CTRL+X – a kiválasztott tag, vagy a Te karid (ha épp ő van kiválasztva) kap 1000 XP-t, ha megnyitott inventorynál nyomod meg, akkor pedig 1000 arany üti a markod
CTRL+W – a fegyverjártasságokat növeli
Ctrl+Alt+F4 – az összes ellenséget elkábítja
Ctrl+Shift+F4 – ha rázoomolsz az ellenségre, ez a billentyűkombináció kiüti a képernyőn láthatókat
CTRL+T – mindent láthatóvá tesz a világtérképen (kivéve búvóhelyek)
CTRL+Left Click – teleportálás a világtérképen
CTRL + F9 – lassítás

MODERN WARFARE 2

➲ Az lenne a problémám a Call of Duty: Modern Warfare 2 nevű játékkal, hogy nem tudom a multiplayerben miként lehet egy fegyveren 2 kiegészítő? Üdvözlettel: ➲ MAZSA

Ahhoz, hogy az elsődleges fegyverre két kiegészítőt pakolhass, a Bling nevű perk kell, amit a 21. szint elérésekor kapsz. A Bling Pro perkhez, azaz a másodlagos fegyverhez fűzhető két kiegészítőhöz a Blinges fegyverrel 200 killt kell végrehajtani…

ASSASSIN'S CREED

Az Assassin's Creed 4. fejezeténél tartok, és nem tudom, mit tegyek. A küldetést három városban kell befejeznem, de mikor bementem Damascus, Acre, Jerusalem városokba, a GPS nem jelzi ki, hová kellene mennem, és mit kellene csinálnom. Előre is köszi.

Ezt elég hosszú lenne itt kifejteni, de szerencsére van egy minden részletre kiterjedő, magyar nyelvű végigjátszás itt: http://tinyurl.com/32sljvu

DRIV3R

➲ A Driv3r nevű játékkal kapcsolatban lenne egy kérdésem. Elakadtam a 18 Wheeler nevű küldetésben, ahol ugye el kell menni a yardra, bemenni és lelőni az embereket, akik puskával lőnek rám. Ez oké. De az már nem, amikor azt írja: „Load the container onto the trailer". A konténerek mellett van egy toronyszerűség, ahova fel kell mászni. Hogy kell felmászni a toronyba? Láttam, van létra, de nem akar rajta felmászni a karakterem. És ha felmászott, mit kell még csinálnom? Előre is köszönöm!
Üdv. Lelkes olvasótok: ➲ WIRTI

Ha jól emlékszem, a létrára azzal a gombbal mászik, amelyikkel az autókba tudsz beszállni (mindenesetre elég fura kiosztás). Ha felértél, akkor a daruval a 3. sorból a felső konténert tedd át az 1. sorra, így a kék színű konténert (3. sor, alsó) fel tudod majd tenni a pótkocsira, aztán már csak a kamionnal kell rátolatni...

TEAM FORTRESS 2

➲ Meg szeretném kérdezni, hogy miért van az, hogy ha elindítom a TF2-t, akkor fekete a kép, és a monitorom kiírja, hogy OUT OF RANGE? Igen kellemetlen, hogy hang van, de kép nincs, és ha Ctrl+Alt+Dellel kilépek a tálcára, majd vissza, akkor ugyanez történik. Arra gondoltam először, hogy a játék mappájában valahogy a felbontást átállítom, de nem sikerült.

A probléma az, hogy a játék olyan felbontással vagy frissítési frekvenciával indul, amit a monitorod nem támogat, de mivel a játékba nem tudsz belépni, hogy átállítsd, úgymond kívülről kell ezt megcsinálni. A Steam kliensben, a Games rész alatt, keresd meg a Team Fortress 2-t, nyomj rajta jobb egérgombot, a felugró menüben válaszd a Propertiest, majd a General fül alatt a Set launch options pontot, a mezőbe írd be, hogy -autoconfig (ekkor a Steam átkonfigurálja a beállításokat a rendszeredhez mérhető legjobbra), vagy ha ez nem működne, akkor azt, hogy -safe (ez esetben biztonsági indítást csinál minimális felbontással).

BATTLEFORGE

➲ A játék nem indul a gépemen! Már írtam az EA supportnak is, de ők sem mondtak semmi értelmeset, azon kívül, hogy kapcsoljak ki minden programot a háttérben, meg húzzak ki minden USB eszközt a gépből. Az egyetlen viszonylag értelmes dolog, amit ajánlottak, az a manuális uninstall volt, de mindegy, mert az uninstall/reinstall sem segített. A lényeg: a játék feltelepül, szépen leszívja magának a 750 megás foltot, majd a Play gomb megnyomása után, kb. 20-30 mp múlva behány, hogy a Battleforge problémát észlelt, ezért kilép – mindez még bárminemű játékkép/menü/intró előtt. Szóval ha volna valami ötleted, miért nem fut, vagy továbbítani tudnád valakinek, akinek esetleg van, azt nagyon szépen megköszönném! Előre is kösz! Üdv: ➲ MUKA

A Dokumentumok mappában van egy Battleforge könyvtár, és itt a Diag almappában loggolja a játék az indítást, tehát a logokat fusd át, hátha van konkrétabb hibaüzenet is. Én első körben VGA drivercserét javasolnék, illetve találtam egy fórumhivatkozást, ahol hasonló (win7 32bit) indítási probléma volt, ott ezt javasolták: a Documents\BattleForge\config.xml fájlt nyisd meg egy szövegszerkesztővel (Jegyzettömb), keresd meg a maxshader="0" bejegyzést, és írd át maxshader="768"-ra.

GTA: SAN ANDREAS

➲ Segítséget szeretnék kérni a fenti játékban: azon a pályán akadtam el, ahol el kell vinni Smoke-ot az Unity Stationhöz, fel kell pattanni a motorra, és a vonatot követve leszedni a négy San Fierro Rifát. Csak nekem mindig megszökik a vonat, mert Smoke olyan rosszul lő. Mit csináljak? A választ előre is köszönöm.
Üdvözlettel: ➲ PC GURU OLVASÓ

A jobb oldali üres sínpár külső szélén haladj – tehát minél távolabb a vonattól, és lehetőleg végig párhuzamosan a rosszfiúkkal. Fontos, hogy ne maradj le, és az is, hogy miközben Smoke lő, ugyanolyan sebességgel haladj, mint a szerelvény.
Videós segítség itt: http://tinyurl.com/2v6vcso

GENERALS ZERO HOUR

➲ A Command&Conquer Generals Zero Hour telepítésével lenne problémám. Az első lemezt simán telepíti a gép, utána kéri a 2. lemezt. Berakom a meghajtóba a 2. lemezt, rámegyek az OK gombra, viszont továbbra is csak a 2. lemezt követelő felirat jelenik meg. Kérlek, segítsetek!

A 2. lemez címkéje hibás. Hozz létre egy könyvtárat a merevlemezen, mondjuk ZeroInstall néven (lényegtelen a név), aztán másold be ide mindkét cd tartalmát, ha a 2. cd másolásánál felülírna egy-két fájlt, azt engedélyezd. Ha kész, indítsd a setup.exe-vel a telepítést, és működni fog...

TEST DRIVE UNLIMITED

➲ Azt szeretném megtudni, hogy a mérföldet a Test Drive Unlimitedben hogy lehet átrakni km/h-ba? Köszönöm a segítséget!

Az Optionsban, a Display fülön, a Unit System alatt lehet átállítani: a Metric a km/h, az Imperial pedig a MPH. Érdekességképp jegyzem meg, hogy létezik olyan mod, amely a sebességkorlátozó táblákon is átállítja a mértékegységet km/h-ra (http://tinyurl.com/24k8gaa).

LASSULÁS

➲ Az a problémám, hogy a játékok a gépem adataihoz képest csak kis grafikán futnak, pedig a gépigény szerint egyértelműen jobb grafikán kéne futnia a játéknak. Ha tudtok valamiben segíteni, akkor írjatok. Köszi: ➲ LACI117

A gépigény, főleg a minimális gépigény megjelölését nem kell szentírásnak venni, tapasztalatunk szerint a gyártók előszeretettel jelölnek meg olyan szintet, ahol épp csak elindul a játék, no meg az sem mindegy, hogy a géped mely paraméterei szárnyalják felül az elvártakat (a mai játékok főleg VGA érzékenyek).
De, ha valóban messze túllépsz a megjelölt konfiguráción, és úgy lassúak a játékok, akkor a régi, agyontelepített, telezsúfolt oprendszer esetén javasolt az újratelepítés, a friss driverek is csodákat művelhetnek, illetve egy rosszul megválasztott víruskereső vagy segédprogramokkal telezsúfolt környezet is okozhat lassulásokat.

BOUND IN BLOOD

➲ A Call of Juarez: Bound in Blooddal lenne a gond. Történetesen nem találok hozzá magyarítást, pedig tudom, hogy van. Megnéztem magyarítások portál.hu-n, de sajnos valamiért nem találom a letöltések között, viszont a listában láttam. Ha tudtok, kérlek, segítsetek! Előre is köszi!

A http://tinyurl.com/2eqamyf oldalon elérhető a magyarítás.

STEAM

➲ A régi előfizetésemkor megrendeltem a FEAR 2-t, és fel szerettem volna telepíteni újra. Telepítésnél a Steam kérte a cd kulcsot, és úgy tűnik, máskor már használtam, de nem emlékszem a régi Steam accountomra. Amikor megjelent az MW2, akkor regisztráltam Steamre, de az előző accountomat már elfelejtettem. Tudnál segíteni, hogy kereshetném meg azt a régi accountot valahogy? Nagy segítség lenne. Előre is köszönöm!
Hű olvasótok: ➲ CS1TK3

A Steam kliensben a Login rész alatt van egy Retrieve a lost account... lehetőség, itt kiválasztod az I don't know my account name (Nem emlékszem az accountom nevére) opciót, és Next, aztán nagy imádságba kezdesz, hogy legalább az akkoriban megadott kontakt e-mail címed az eszedbe jusson, arra ugyanis kiküldi a rendszer az account nevet. Ugyanezen a Retrieve a lost account úton, csak már az I know my account name (hurrá, tudom az account nevét), végighaladva a régi jelszó is kinyerhető, persze ha voltál annyira előrelátó, hogy a secret questiont anno normálisan beállítottad.
Egyéb lehetőségek csak a Steam supporton keresztül vezetnek...

MIRROR'S EDGE

➲ A múltkor váltottam Win 7-re, és újratelepítettem a ME-t, de nem indul... Az lenne a kérdésem, hogy a Mirror's Edge megy Win7-en?
Hű olvasó: ➲ NICO

Megy bizony! Tehát, a szokásos köröket kellene lefutni, mert a hiba a Te készülékedben van!
Teendők:
– Ellenőrizni a gépigényt – P4 3GHz, 1GB RAM, GeF 6XXX vagy ATI X1650
– Rendszergazdai jogkörrel telepíteni és indítani a játékot.
– Feltenni a http://tinyurl.com/y3xhybe tapaszt.
– Az ATI vagy nVidia oldaláról letölteni a megfelelő és legfrissebb VGA drivert.

NYOLCAN A FELSŐHÁZBÓL

Scythe Chouriki 2

A Scythe mintegy két évvel ezelőtt mutatta be Chouriki tápegységcsaládját, eljött a vérfrissítés ideje, így piacra dobják a Chouriki 2 családot, ami nyolc taggal debütál.

Négyféle teljesítménnyel lesznek elérhetők az új tápok: 650 W, 750 W, 850 W és 1000 W. Ebből egyértelműen látszik, hogy elsősorban a komolyabb konfigurációkat építő felhasználóknak szánja őket a gyártó. Mindegyik modellből lesz normál és moduláris kialakítású változat, s mivel ezek között árban nem túl nagy a különbség, érdemesebb lesz a moduláris verziók felé kacsingatni.

A hűtésről az összes tápban a gyártó saját, hőmérsékletvezérelt, 135 mm-es Kama Flex ventilátora gondoskodik az alábbi maximális fordulatszámok és zajszintek mellett: 650 W – 1150 rpm/18,2 dBA, 750 W – 1200 rpm/20 dBA, 850 W – 1300 rpm/20,9 dBA, 1000 W – 1350 rpm/21,7 dBA.

A 80Plus Silver minősítésű, ATX 12V 2.3 illetve EPS 12V szabványokat támogató tápegységek mindegyikét az alábbi védelmekkel látták el: túláram (OCP), túlfeszültség (UVP), túlterhelés (OPP), rövidzár (SCP), alacsonyfeszültség-védelem (UVP), túlmelegedés (OTP). Magyarországi ár és elérhetőség még nem ismert, Európában a tápegységek árai a következőképpen alakulnak (normál/moduláris): 650 W – 91,5/99 EUR, 750 W – 100/108 EUR, 850 W – 116/125 EUR, 1000 W – 129/135 EUR. A garancia mindegyik egységre öt év.

KECSES ASZIMMETRIA

Acer S273HL

Az Acer kibővítette S3 monitorcsaládját az új S273HL LCD-vel, aminek jellemzői közé tartozik többek között a gyors válaszidő, a magas dinamikus kontrasztarány, két HDMI csatlakozó és a 69 cm (27”) méretű, 16:9 képarányú Full HD panel.

Egyedi designt kapott az Acer új S273HL LCD monitora, mélysége mindössze 21 mm, kecses, aszimmetrikus formája pedig szinte vonzza a szemet. A gyártó büszkén hirdeti a 12 000 000:1 értékre felsrófolt dinamikus kontrasztarányt, amit az Acer Adaptive Contrast Management nevű technológia optimalizál, de mint tudjuk, ennek a gyakorlatban nincs igazán jelentősége.

A monitor 2 ms válaszidővel rendelkezik, így tökéletesen alkalmas filmnézésre vagy játékra, mivel a legkisebb mértékű utánhúzástól sem kell tartanunk. A LED háttérvilágítású megjelenítő 300 cd/m² fényerőre képes, vízszintes/függőleges betekintési szöge pedig 170/160 fok. A két HDMI bemenet mellett hagyományos VGA csatlakozóval is ellátták, s a multimédia jegyében kapott két hangszórót is.

Említést érdemel még az Acer eDisplay Management, mely egy olyan eszköz, aminek segítségével lehetővé válik a színkalibrálás és a kijelző teljes körű kezelése. Minden egyes, különböző alkalmazásokhoz vagy fényviszonyokhoz behangolt felhasználói beállítás elmenthető, és elő is hívható. A monitor piacra kerülésének dátuma és várható ára lapzártakor még nem volt ismert.

PRECÍZIÓS FEGYVER

Roccat Kone[+]

Még 2008 elején számoltunk be a Roccat játékosoknak szánt egerének, a Kone-nak a megjelenéséről, a cégnél azóta sem tétlenkedtek, hanem elkészítették az utódot, a Kone[+]-t.

Az új Roccat ragadozó 6000 dpi felbontású Pro-Aim lézerszenzorral rendelkezik, ami 5 m/s elmozdulást és 30 G gyorsulást is le tud követni – játékos legyen a talpán, aki ezt teljesen ki tudja használni. A rágcsáló 72 MHz-es TurboCore központi egysége 11 750 fps sebességgel dolgozza fel a szenzortól kapott adatokat, ez is szükséges a kiemelkedő érzékenységhez.

A Kone[+] megvilágításáról összesen négy LED gondoskodik, melyekkel lényegében bármilyen, az aktuális hangulatunknak leginkább megfelelő (akár pulzáló) színt ki tudunk keverni. A 8 programozható gomb mellett helyet kapott egy EasyShift[+] nevű gomb is, ennek segítségével minden gombnak (és a görgetőkeréknek is) egy helyett két funkciója lehet, így összesen 22 különböző parancs kiadására nyílik mód.

Az egér súlyeloszlását négy, egyenként 5 g tömegű súllyal szabályozhatjuk. Összesen 576 kB fedélzeti memória kapott helyet a burkolat alatt, ami öt játék profiljának tárolását teszi lehetővé (makrókkal együtt). Itthoni árról és elérhetőségről nincs még információnk, Európára 80 eurós irányárat határozott meg a gyártó, s mire a PC Guru jelen száma megjelenik, a tervek szerint már kapható is lesz az egér.

MÉRETES HŰTŐTÁSKA

Antec Kühler Box

Az Antec Kühler elnevezésű processzorhűtő-családját háromtagúra bővítette, az eddigi Flow és Shelf modellek mellé megérkezett a robusztus megjelenésű Kühler Box.

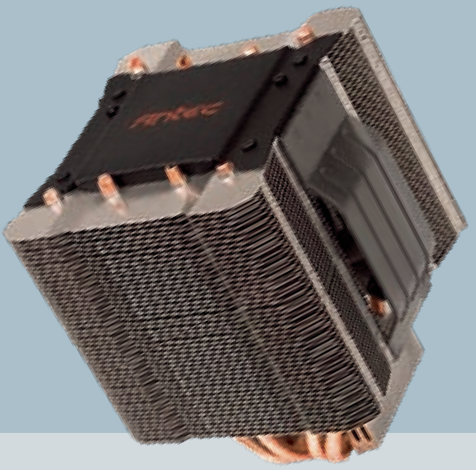
Brutális – talán ez juthat először az ember eszébe, ha az új Antec hűtő műszaki adataira néz, nem is annyira a mérete (148×122×120 mm), hanem inkább a tömege miatt, ami nem kevesebb mint 1,25 kg.

Mindamellett a felfogása a gyári sajtóanyag szerint viszonylag könnyen megoldható a mellékelt rögzítőkeret segítségével. Természetesen használható az összes ma elterjedt foglalatban csücsülő processzorhoz, így Intel vonalon a Socket 775/1156/1366, míg AMD fronton a Socket AM2/AM2+/AM3 szabványokkal kompatibilis.

A CPU-tól összesen nyolc, rézből készült hőcső szállítja el a meleget, amit két, alumíniumlamellákból álló blokkhoz továbbítanak.

A két blokk között találjuk a 120 mm-es, PWM vezérlésű ventilátort, ami a borda szellőztetéséért felel. A ventilátor fordulatszámáról, zajszintjéről és légszállításáról eleddig nem közölt adatokat a gyártó.

Magyarországi árról még nem tudunk beszámolni, nyugati webáruházakban azonban már kapható a hűtő, mégpedig 66 USD leszurkolása ellenében. A hűtőre 2 év gyári garanciát adnak.



TRON-KÖVET(EL)ŐK

Razer Tron

A Razer bejelentette Tron kiegészítőit, amik stílusukban illeszkednek a filmhez, illetve a még az idén érkező Tron Evolution játékhoz, amiről a múlt havi PC Guruban olvashattatok előzetest.

Három új eszközzel célozzák meg a rajongókat: egy billentyűzettel, egy egérrel és egy egérpaddal. Designban természetesen mindegyik illeszkedik a Tron univerzumhoz, így a fekete alapot kékes fényben úszó vonalak törik meg. A billentyűzet lekapcsolható numerikus paddal, illetve makró gombokkal is rendelkezik.

Az egeret 5600 dpi felbontású érzékelővel és hét gombbal látták el. Mindkét eszköz LED-es világítása képes reagálni a Tron Evolution játékban bekövetkező egyes eseményekre. Az egérpad, bár saját megvilágítást nem kapott, de kék csíkjai a sötétben foszforeszkálnak – fokozandó a Tron hangulatot. Az új kiegészítők elérhetőségéről egyelőre csak annyit árultak el, hogy valamikor 2010 negyedik negyedévében lesznek kaphatók, de biztosra vehetjük, hogy ez még a játék megjelenése előtt be fog következni.

Hasonlóan a Starcraft II kiegészítőkhöz, itt sem fogott vékonyan Razerék tolla, a billentyűzetért 130, az egérért 100, míg az egér+egérpad kombóért cserébe 130 dollártól szabadítják meg a birtoklási vágytól fűtött, kellően elszánt rajongókat.

TÁVOLBAN EGY SZIKLA

Creative Sound Blaster Wireless Rock

A multimédiás hangsugárzók terén már nem könnyű újdonságokkal előállni, de a gyártók azért próbálkoznak. A Creative most például egy meglehetősen egyedi dizájnelképzeléssel hozakodott elő.

Valamikor még a 80-as években kinti zenehallgatás kategóriában az ún. gettoblasterek (minél nagyobb kétkazettás rádiómagnó, minél nagyobb hangszórókkal és minél több gombbal) jelentették a menőség netovábbját. Talán a Creative is hasonló babérokra pályázik, hiszen bizonyára kevés menőbb dolog létezhet annál, ha valaki egy kertbe lerakott „szikladarabra" vezeték nélküli kapcsolaton keresztül küldi a zenét a kerti partyhoz.

A Sound Blaster Wireless Rock 2,4 GHz-es kapcsolaton keresztül tud kommunikálni a megfelelő adóval, amitől legfeljebb 30 m távolságra lehet. A kültéri használatra való tekintettel némi időjárás elleni védelemmel is ellátták az eszközt, így nem kell attól tartani, hogy pár csepp eső tönkreteszi. Áramellátását kivehető Li-ion akkumulátor biztosítja – átlagos használat mellett nagyjából hat órán át.

A 6,3 kg tömegű hangsugárzóban egy 165 mm-es mélynyomó dolgozik, ami legfeljebb 20 W teljesítményre képes. A hírek írásának idején a várható magyarországi ár, illetve elérhetőség még nem volt ismert. A neten mindenesetre már rendelhető a hangsugárzó, 200 USD körüli összeget kell letennie annak, aki birtokolni szeretné.

AZ ÉRINTÉS EREJE

Apricorn Aegis Bio

A gyártók igyekeznek külső meghajtóikat egyre biztonságosabbá tenni, legutóbb az Apricorn mutatott be egy olyan egységet, amin ujjlenyomat-olvasó található.

Sok felhasználó bízza érzékeny adatait külső tárolóeszközökre, amiket semmiképp sem szeretne, hogy olyanok kezébe kerüljenek, akik esetleg visszaélhetnek a megszerzett információkkal. Azonban a legnagyobb gondosság mellett is előfordulhat, hogy elhagyjuk az adott eszközt, netán ellopják tőlünk. Az ilyen esetek következményeinek kivédésére fejlesztik a gyártók azokat a meghajtókat, amik hardveresen kódolják a rajtuk tárolt adatokat. Az egyik ilyen az Apricorn Aegis Bio, amit egy ujjlenyomat-olvasóval láttak el, s csak akkor engedi elérni a rajta tárolt, 128 bites AES titkosítással védett állományokat, ha egy hozzáférésre jogosult személy ujjlenyomatát érzékeli. A fenti mellett hagyományos fizikai védelmet is kapott az Aegis Bio, ami a kisebb ütődésektől, rázkódásoktól védi a benne található, 5400 percenkénti fordulaton dolgozó, 8 MB cache-sel ellátott merevlemezt. A meghajtó az USB portról kapja az áramot, így nem kell hozzá külön tápegység. Hazai árral és elérhetőséggel kapcsolatos információk még nem állnak rendelkezésre, a tengerentúlon azonban már kaphatók az egységek (3 év garanciával) a következő árakon: 250 GB – 120 USD, 320 GB – 130 USD, 500 GB – 150 USD, 640 GB – 160 USD.

SZÉLVIHAR A VILLÁBAN

NZXT Phantom

Az NZXT a Phantom „személyében” egy olyan számítógépházzal jelentkezett, ami vitathatatlanul dögösen néz ki, s még a technika iránt kevésbé fogékonyak tekintetét is magához vonzza.

Összesen nem kevesebb mint hét ventilátort építhetünk be az NZXT legújabb, extravagáns kinézetű házába. Elöl egy 140 mm-es (opcionális), míg hátul egy 120 mm-es példány kaphat helyet. Oldalra két 120 mm-es és egy 200/230 mm-es kerülhet, előbbieket mellékelik gyárilag. Fent pedig két 200 mm-es számára van hely, ide gyárilag egy LED-es példányt építenek be. Kapunk továbbá egy ötcsatornás integrált ventilátorfordulatszám-szabályzót, ami csatornánként 20 W-tal terhelhető.

Az acélból készült, ATX, mATX, E-ATX szabványú alaplapokat fogadó géplakban meghajtók számára is bőséges helyet találunk, öt külső 5,25", illetve hét belső 3,5" méretű egység zsúfolható bele. A meghajtók és a tápegység is gumi rezgéscsillapítókon keresztül rögzíthető a csendesebb működés érdekében. Az I/O panelen a szokásos USB, eSata és audioportokat találjuk. A Phantomot vízhűtés fogadására is felkészítették, s összesen hét bővítőkártya beépítését teszi lehetővé.

A ház hazai elérhetőségéről még nem áll rendelkezésre információ, tőlünk nyugatra viszont már kapható lesz, mire e sorokat olvassátok, arrafelé 140 USD-t kell majd kipengetni érte (tápegység nélkül).

INSPIRÁLÓ CSÖPPSÉG

Dell Inspiron M101z

A Dell egy új notesszel bővítette Inspiron sorozatát, ami az AMD Nile platformjára épül, s ha be szeretnénk kategorizálni, valahol a netbookok és a normál noteszgépek között helyezhetnénk el.

Kétféle AMD processzorral rendelhető a Dell új gépe, egymagos AMD Athlon II Neo K125-tel, vagy kétmagos Athlon II Neo K325-tel. Alapkiépítésben 2 GB DDR3 memóriát kapunk, ami szükség esetén 4 GB-ra bővíthető. Merevlemezből két verzió közül választhatunk, a kisebbik 250 GB, míg a nagyobbik 320 GB kapacitású. Optikai meghajtó nem fért a házba, így ha erre van szükségünk, külső DVD-írót használhatunk.

A 11,6" méretű, LED háttérvilágítású, 1366×768 képpont felbontású LCD monitort egy Ati Mobility Radeon HD 4200 grafikus vezérlő hajtja meg. A gépet a szokásos notebook-szolgáltatások, mint például 1,3 megapixeles webkamera, 7 az 1-ben kártyaolvasó, HDMI port, WiFi, Bluetooth 3.0 stb. teszik teljessé. A noteszt gyárilag előre telepített, 64 bites Windows 7 Home Premium operációs rendszerrel szállítják. Az M101z hatcellás Li-ion akkumulátorral rendelkezik, ami ideális esetben több mint hat órán keresztül tudja működtetni. A gép hazai árát még homály fedi, a tengerentúlon azonban már rendelhető, az ára 450 USD-től indul.

JÁTÉKRA HANGOLÓDVA

MSI GX660(R)

Az MSI futószalagjairól folyamatosan gördülnek le az újabbnál újabb noteszgépek, ezúttal a játékosok kegyeire pályáznak egy komoly kiépítésű modellel, ami két változatban érkezik.

Intel Core i7 processzor adja a GX660 teljesítményének egyik pillérét, a másikat pedig egy 1 GB fedélzeti memóriával szerelt Ati Mobility Radeon HD 5870 grafikus vezérlő. Utóbbi egy 15,6" méretű, 1920×1080 képpont felbontású, LED háttérvilágítással bíró kijelzőt hajt meg. Memóriafoglalatokból összesen három található a gépben, amiket 12 GB-nyi DDR3 modullal pakolhatunk tele.

Merevlemezből egy 500 GB-os példányt kapunk. A GX660R itt annyiban tér el a normál GX660-tól, hogy nem egy, hanem két, ráadásul RAID 0 tömbbe fűzött merevlemezzel szállítják, ami nagyobb sebességet biztosít (ugyanakkor bármelyik meghajtó meghibásodásakor az összes adatunkat elveszítjük).

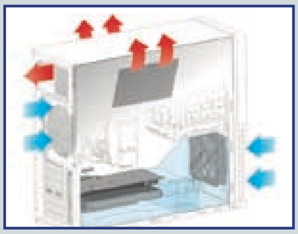
Mindenképp említést érdemel a hangrendszer, ami a két hangszóró mellett egy „mélynyomót" is tartalmaz, s a Dynaudiótól származik, akiknek a neve bizonyára ismerősen cseng a hifiben járatosak számára. A gépet Windows 7 Home Premium rendszerrel szállítják. Árakkal és pontos megjelenési dátummal kapcsolatos információkat eddig nem hozott nyilvánosságra a gyártó.

SZÉLLEL SZEMBEN

Arctic Silentium T11

Az Arctic egy olyan közepes méretű házat mutatott be, aminek tervezésénél kicsit megvariálták az eddig megszokott hűtési sémát, és egy új koncepciót vezettek be.

Szinte az összes ma kapható számítógépháznál úgy működik a szellőztetés, hogy elöl befelé szívja a levegőt, hátul/felül pedig kifelé fújja. Az Arctic mérnökei ezen annyit változtattak, hogy elöl és hátul középen is befelé nyomják a friss levegőt a házba, felül, valamint a tápon keresztül pedig kifelé a felmelegedett levegőt. Elmondásuk szerint így két 12 cm-s ventilátorral is hatékony hűtés valósítható meg, mivel az első légkavaró lényegében csak a VGA-ra, míg a hátsó az összes többi melegedő alkatrészre nyomja a levegőt. Gyárilag két hőmérséklet-vezérelt Arctic F12TC típusú ventilátort építenek be a házba. Az ATX/mATX kompatibilis Silentium T11 négy külső 5,25" méretű, s csak egy belső 3,5" méretű meghajtóhellyel rendelkezik. Az előlapi I/O panelt nem bonyolították túl, mindössze két USB 2.0 és két audiocsatlakozót találunk rajta. Az új ház 5 kg-ot nyom, és fekete, illetve fehér színben lesz elérhető.



A gyártó tervei szerint idén októbertől lesz kapható, Európára előzetesen nettó 50 eurós irányárat határoztak meg (tápegység nélkül), ami 2 év gyári garanciát is magában foglal.

TELJES ARZENÁL

Logitech G510 G700 G930

A Logitech bemutatta három új G-sorozatú játékkiegészítőjét, a G930 vezeték nélküli mikrofonos fejhallgatót, a G700 vezeték nélküli egeret és a G510 billentyűzetet.

A Wireless Gaming Headset G930 headset a 7.1 csatornás Dolby térhangzás segítségével olyan virtuális teret varázsol felhasználója köré, amiben hallani lehet az ellenfelek érkezését, még mielőtt azok láthatóvá válnának. A Wireless Gaming Mouse G700-at kifejezetten MMO játékokhoz tervezték, de FPS-ekben is megállja a helyét. A 13 különböző vezérlőgombot beprogramozhatjuk egyszerű funkciók vagy összetett makróparancsok végrehajtására is.

A Logitech Gaming Keyboard G510 billentyűzeten 18 darab programozható G-gomb található, amiket három különböző üzemmódba kapcsolhatunk, így 54 makróparancsot használhatunk játékonként. A középen elhelyezett GamePanel LCD kijelző pedig valós idejű információkat közvetít a játékból és a számítógép teljesítményéről.

Az itthoni árak még nem voltak ismertek lapzártakor, az Európára meghatározottak viszont már igen: a G700 ajánlott fogyasztói ára 100 euró, a G930-ért 180 euró körüli összeget kérnek, míg a G510-ért szintén nagyjából 100 eurót kell majd a pénztárnál hagyni.

TÉRBEN ELHELYEZVE

Asus VG236H

Az Asus az idei Computexen már megmutatta a nagyközönségnek új 23”-os 3D monitorának prototípusát, s mostanra elkészültek a végleges verzióval is.

Lassan, de biztosan terjed a 3D, bár érezhetően nem olyan gyorsan, mint ahogyan a gyártók szeretnék. Ez bizonyára változni fog, ha majd a filmek/tévéműsorok nagy része 3D-ben is nézhető lesz. A játékosok azonban már adott esetben most is élvezhetik a 3D megjelenítés előnyeit, ehhez az egyik lehetséges eszköz az Asus új monitora.

A VG236H 23” képátlójú TN panellel rendelkezik, amihez Full HD (1920×1080) felbontás párosul. A panelt felszerelték a Color Shine nevű technológiával, aminek röviden annyi a lényege, hogy egy helyett több színes szűrőt helyeznek el előtte,

ami jobb színvisszaadást eredményez. A monitor fényereje 400 nit, válaszideje (G2G) 2 ms, a betekintési szög vízszintesen 170, függőlegesen pedig 160 fok. 3D-re felkészített monitorról lévén szó, támogatja a 120 Hz-es frissítési frekvenciát, amit a mellékelt nVidia 3D Vision szemüveggel használhatunk ki.

Itthoni árral, illetve elérhetőséggel kapcsolatos információ lapzártakor még nem állt rendelkezésre, az Egyesült Államokban azonban már rendelhető a monitor, ott szemüveggel együtt 580 USD-t kérnek érte.

BARÁTSÁGOS JÉGKUNYHÓ

GlacialTech Igloo 5751

A GlacialTech egy új taggal bővítette Igloo sorozatú processzorhűtőinek családját, ami ha hatalmas bordával nem is, de két ventilátorral mindenképp büszkélkedhet.

Nagyrészt követi az Igloo 5751 a manapság szokásos processzorhűtő-építési irányelveket, mindössze annyiban tér el a fő csapástól, hogy a hőleadó lamellablokkot 90 fokkal elforgatták. Így nem vízszintesen, hanem függőlegesen helyezkednek el a lamellák. Fenti blokkhoz a processzortól összesen négy, 6 mm átmérőjű, rézből készült hőcső szállítja a meleget.

A lamellák alatt és felett is találunk egy-egy 92 mm-es átmérőjű ventilátort, amik előbbiek átszellőztetéséért felelnek. A felső légkavaró fix 1400-as percenkénti fordulaton dolgozik 18 dBA zajszint és 26,8 cfm légszállítás mellett. Az alsó ventilátor PWM vezérlésű, fordulatszáma 800 és 1800 rpm között változhat, maximálisan 26 dBA zajszint és 34,4 cfm légszállítás mellett. Az Igloo 5751 minden ma elterjedt foglalatra (Intel LGA775/1156/1366, AMD Socket 754/939/940/AM2/AM2+/AM3) felszerelhető. A hűtőhöz a gyártó saját IceTherm II típusjelzésű hővezető pasztáját mellékelik a dobozban.

A gyártó lapzártáig nem hozta nyilvánosságra, hogy mikortól lesz kapható az új hűtő, mint ahogy azt sem, hogy várhatóan mennyibe fog kerülni.

TÉGED VÁR AZ ÖTLETGYÁR

Lenovo IdeaCentre A700

Már idén májusban lehetett hallani a Lenovo készülőben lévő új „egybegépéről”, mostanáig kellett várni, hogy a végleges, hivatalosan bejelentett verzió is megérkezzen.

Három különböző verzióban lesz elérhető az új A700, a 23” méretű, Full HD felbontású LCD kijelző és a 0,3 megapixeles webkamera azonban mindegyikben azonos. A legkisebb, 40243BU jelű változatban 2,26 GHz-es Core i3-350M processzort, integrált Intel VGA-t, 4 GB RAM-ot, 500 GB-os merevlemezt és DVD-írót találunk.

Eggyel nagyobb testvére A700 - 40242BU névre hallgat, ebben már Core i5-430M CPU (2,26 GHz) CPU, dedikált Ati Mobility Radeon HD 5470 grafikus vezérlő, 640 GB-os HDD és szintén DVD-író lapul.

A legdrágább verziót 40241CU elnevezéssel illetik, ez Core i7-720QM (1,6 GHz) processzorral büszkélkedhet, grafikus vezérlője Ati Mobility Radeon HD 5750. Kisebb testvéreivel szemben 8 GB RAM-ot, 1 TB-os merevlemezt és DVD/Blu-ray kombót kapott. A konfigurációkat előre telepített Windows 7 Home Premium rendszerrel szállítják.

A gépek Magyarországra érvényes árairól még nem áll rendelkezésre információ, az Egyesült Államokban a legkisebb kiépítés 1000 USD-be kerül, a középsőért 1150, míg a legnagyobbért 1600 USD-t kérnek.

írta: Horváth Patrik

GURU ÁLOMPC

Ebben a hónapban átvariáltuk a konfigurációkat. Ennek alapvető oka, hogy az eddigi belépőszintet képviselő masina is megbirkózott a legtöbb feladattal, így elvesztette belépő jellegét. Ennek örömére összeállítottunk egy még olcsóbb konfigurációt, amin már lehet játszani, az eddigi legdrágábbnak pedig búcsút intettünk.

Zuhanórepülésbe kezdtek a merevlemezárak, legalábbis ami a nagyobb kapacitással rendelkező modelleket illeti. A Samsung 1,5 TB-os HDD-je nagyjából annyiba kerül most, mint az 1 TB-os került egy hónapja, így az összes érintett gépben kicseréltük őket természetesen. A Blu-Ray lemezek olvasására is képes DVD-írók szintén megfizethetőbbé váltak, így az LG tavalyi modelljét beletettük a legdrágább gépbe. Megjelent a népszerű Core i5-750-es processzor utódja i5-760 néven, ami minimálisan magasabb órajellel és változatlan árral csábítja vásárlásra a híveket. Ennek megfelelően a csúcskategóriás konfigurációban ki is cseréltük a régi modellt az újra. A következő hónapban nem sok változás várható, ám ha hinni lehet a pletykáknak, akkor ősszel jönnek az új generációs Radeonok, amelyek rendesen felkavarják majd az állóvizet.

PC GURU BASIC

Alaplap	Gigabyte GA-MA78LMT-US2H	16 ezer
Processzor	AMD Athlon II X2 245 BOX	16 ezer
Processzor hűtő	AMD gyári	-
Memória	2 GB Kingmax Mars DDR3-1333 CL7	12 ezer
Videokártya	Gigabyte Radeon HD5670 512 MB	22 ezer
Merevlemez	Samsung F3 500 GB 7200 rpm 32 MB SATA2	12 ezer
SSD meghajtó	-	-
Optikai meghajtó	Samsung SH-S223F 22x DVD-RW	5 ezer
Hangkártya	Realtek HD Audio (integrált)	-
Hangfalrendszer	Logitech X-140 sztereó	6 ezer
TV Tuner kártya	-	-
Webkamera+mikrofon	-	-
Számítógépház	CoolerMaster RC-341 mATX	10 ezer
Tápegység	FSP FSP400-60APN	9 ezer
Billentyűzet	Logitech Value	2 ezer
Egér	Logitech RX1500 Laser	4 ezer
Egérpad	alap textil	1 ezer
TFT monitor	19" Asus VH192D (1366x768, TN)	27 ezer
Összesen (TFT nélkül)		115 ezer
Összesen (TFT-vel)		142 ezer

PC GURU VALUE

Alaplap	Gigabyte GA-MA785GMT-UD2H	20 ezer
Processzor	AMD Athlon II X2 245 BOX	16 ezer
Processzor hűtő	AMD gyári	-
Memória	4 GB Kingmax Mars DDR3-1333 CL7	23 ezer
Videokártya	Sapphire Radeon HD5750 1 GB	38 ezer
Merevlemez	Samsung F3 1,5 TB 7200 rpm 32 MB SATA2	19 ezer
SSD meghajtó	-	-
Optikai meghajtó	Samsung SH-S223F 22x DVD-RW	5 ezer
Hangkártya	Realtek HD Audio (integrált)	-
Hangfalrendszer	Logitech X-140 sztereó	6 ezer
TV Tuner kártya	-	-
Webkamera+mikrofon	Logitech QuickCam E1000	4 ezer
Számítógépház	CoolerMaster RC-341 mATX	10 ezer
Tápegység	Corsair CX400	14 ezer
Billentyűzet	Logitech Value	2 ezer
Egér	Logitech RX1500 Laser	4 ezer
Egérpad	alap textil	1 ezer
TFT monitor	22" LG W2240T (1920x1080, TN)	40 ezer
Összesen (TFT nélkül)		162 ezer
Összesen (TFT-vel)		202 ezer

PC GURU POWER

Alaplap	Asus M4A89GTD PRO	32 ezer
Processzor	AMD Phenom II X4 955 Black Edition	41 ezer
Processzor hűtő	Arctic-Cooling Freezer 7 Pro rev.2	5 ezer
Memória	4 GB Kingmax Mars DDR3-1333 CL7	23 ezer
Videokártya	Gigabyte Geforce GTX 460 1 GB	60 ezer
Merevlemez	Samsung F3 1,5 TB 7200 rpm 32 MB SATA2	19 ezer
SSD meghajtó	-	-
Optikai meghajtó	Samsung SH-S223F 22x DVD-RW	5 ezer
Hangkártya	Realtek HD Audio (integrált)	-
Hangfalrendszer	Logitech X-240 2.1	13 ezer
TV Tuner kártya	Leadtek DTV1800H	13 ezer
Webkamera+mikrofon	Logitech QuickCam E3500 Plus	9 ezer
Számítógépház	CoolerMaster RC-590	19 ezer
Tápegység	Cooler Master Silent Pro 500W	21 ezer
Billentyűzet	Logitech Wave	13 ezer
Egér	Logitech MX518	9 ezer
Egérpad	Steelpad QcK+	4 ezer
TFT monitor	24" Benq V2400 Eco LED (1920x1080, TN)	58 ezer
Összesen (TFT nélkül)		286 ezer
Összesen (TFT-vel)		344 ezer

PC GURU DREAMLAND

Alaplap	Gigabyte GA-P55-USB3	31 ezer
Processzor	Intel Core i5 760	51 ezer
Processzor hűtő	Arctic-Cooling Freezer 7 Pro rev.2	5 ezer
Memória	8 GB Kingston Hyper-X DDR3-1600 CL9 Kit	55 ezer
Videokártya	Powercolor Radeon HD5870 1 GB	98 ezer
Merevlemez	Western Digital Caviar Green 1,5 TB 64 MB	22 ezer
SSD meghajtó	Kingston SSDNow-V 30 GB	23 ezer
Optikai meghajtó	LG H20LRB DVD-RW + BD-ROM	12 ezer
Hangkártya	Creative Sound Blaster X-Fi Titanium PCI-E	19 ezer
Hangfalrendszer	Harman / kardon Soundsticks II 2.1	44 ezer
TV Tuner kártya	Leadtek DTV1800H	13 ezer
Webkamera+mikrofon	Logitech QuickCam S 5500	11 ezer
Számítógépház	Thermaltake Element S	32 ezer
Tápegység	Cooler Master Silent Pro 500W	21 ezer
Billentyűzet	Logitech Wave	13 ezer
Egér	Logitech G9x	24 ezer
Egérpad	Steelpad QcK+	4 ezer
TFT monitor	24" Dell Ultrasharp U2410 (1920x1200, S-IPS)	129 ezer
Összesen (TFT nélkül)		479 ezer
Összesen (TFT-vel)		608 ezer

Teszt: GeForce GTX 460 768 MB SLI vs. Radeon HD5870

GÓLIÁT-VERŐ SZÖRNYECSKÉK

[ÍRTA **MARTINM**] **A GTX 460 kiváló kártya, de azért annyira nem jó, hogy beleszóljon a csúcsmodellek harcába. Na de mi van akkor, ha párosával küldjük őket a harcmezőre? Vajon állják a sarat a méregdrága ellenfelek, vagy mind egy szálig a porba hullnak?**

A GeForce GTX 460 eddig csak jót tett: megmentette a Fermi becsületét, és bebizonyította, hogy az nVidia nemhiába tervezett az alapoktól új GPU-t. Ezután hirtelen egyenesbe rántotta az nVidia pozícióját és reputációját a VGA-piacon, és nem utolsósorban komoly fejfájást okozott az AMD-nek, ami közel egy évig uralta a teljes VGA-bizniszt. Ez utóbbi pedig természetesen nekünk, felhasználóknak a legjobb hír, hiszen ha a két nagy gyártó űzi, hajtja egymást, azzal csak mi járhatunk jól, mert egyre jobb kártyákat kapunk egyre olcsóbban.

AZ SLI TECHNOLÓGIA KÖZTUDOTTAN HATÉKONY – KÖSSÜNK HÁT ÖSSZE KÉT GTX 460-AT!

Azonban a GTX 460 sem képes csodákra, így például nem tud ár/értékben versenyre kelni a 19 ezer forintos Radeon HD4830-cal, aminek – valljuk be őszintén – mind a mai napig elegendő ereje van, hogy megmozgassa akár a legújabb játékokat is élvezhető felbontás és minőségi beállítások mellett. A GTX 460 szigorúan középkategóriás kártya, így a csúcskártyák harcában sincsen keresnivalója, a felső régiót sem fogja átrendezni. De itt álljunk is meg egy szóra: egy GeForce GTX 460 valóban nem sokat tud kezdeni egy Radeon HD5870-nel vagy egy GTX 480-nal. Azonban viszonylag olcsó kártyáról van szó, az SLI technológia pedig köztudottan hatékony és széles körben támogatott megoldás – kössünk hát össze két GTX 460-at!

DUPLÁZÁS ÉSSZERŰEN

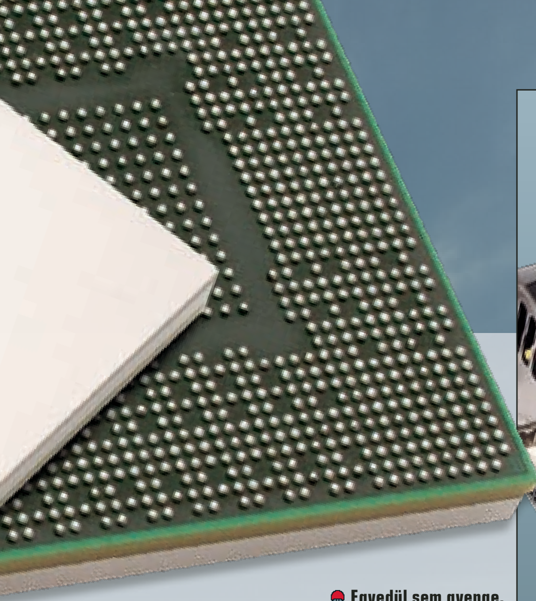
GTX 460-as tesztünkben kitértünk arra, hogy aki hosszú távra választ videokártyát, inkább az 1 GB-os modelleket preferálja. Ez továbbra is igaz, ám ha két – nagyjából 10-12 ezer forinttal olcsóbb – 768 MB-os modellt választunk, máris 1,5 GB videomemóriával gazdálkodhatnak a játékok, ami pedig még sokáig elegendő lesz. A duplázáshoz természetesen nem csupán a VGA-ra félretett pénzünk megfialtatására lesz szükség. A két GTX 460 többet is fogyaszt, így megfelelő (420-550 wattos) tápegységről is gondoskodnunk kell, továbbá alapfeltétel, hogy PC-nk alaplapja támogassa az SLI technológiát, és ha már támogatja, lehetőleg két darab, teljes sávszélességen működő PCIe x16 2.0-s foglalat legyen rajta. Ám ha ezek az előfeltételek adottak, és egy kis SLI kábellel összekötjük a két kártyát, máris dupla olyan erős videoalrendszerre tehetünk szert. Ez számokban kifejezve 672 darab, teljes értékű, általános célú shader (CUDA) processzort, 112 textúrázó egységet és 48 RoP-ot jelent. Ehhez képest a HD5870 vagy a GTX 480 kispályás ipari tanuló, hiszen már papíron is kevesebbet kínálnak, mint ez a két, egyenként ártatlan középkategóriás és sokkal olcsóbb „szörnyecske".

A MÁSIK OLDAL

Az AMD mindezek ellenében a CrossFireX technológiát vonultatja fel. A technológia nagyban hasonlít az nVidia SLI-jéhez, de azért vannak eltérések – jó és rossz irányba egyaránt. A CrossFireX-et ugyancsak roppant egyszerű kiépíteni: a standard driverrel és a CFX kábellel bármilyen két azonos típusú Radeont összekapcsolhatunk, vagyis semmiféle különleges hardver- vagy szoftvermegoldásra nincsen szükségünk. A CrossFireX mellett szól, hogy széles körben elterjedt, vagyis szinte minden olyan alaplap támogatja, amin legalább két PCIe x16-os foglalat van. Ez már csak azért is jó hír, mert itt bejön a képbe a teljes AMD platform (jelenleg az AM3 ugyebár), és az SLI-vel ellentétben az AMD az Intel platformjainál sem kér hihetetlenül magas licencdíjakat a támogatásért és logóért cserébe.

MŰSZAKI ADATOK

Kártya	Zotac GTX460 768 MB Sinergy	Zotac GTX460 768 MB SLI	ASUS EAH5870
Információ	www.zotac.com	www.zotac.com	hu.asus.com
Bruttó tájékoztató ár	53 990 Ft	2x 53 990 Ft	122 990 Ft
GPU	GF104, Fermi, 40 nm	2x GF104, Fermi, 40 nm	Radeon HD5870, Cypress, 40 nm
Shader, textúrázó, RoP	336, 56, 24	2x (336, 56, 24)	1600, 80, 32
Memória	768 MB GDDR5, 192 bit	2x 768 MB GDDR5, 192 bit	1 GB GDDR5, 256 bit
Órajelek (mag/shader/memória)	675/1350/3600 MHz	675/1350/3600 MHz	850/850/4800 MHz
Mérési eredmények (Full HD, 8xFSAA/16xAF)			
3DMark06	21048 pont	23627 pont	22550 pont
3DMark Vantage	14524 pont	26136 pont	20384 pont
Crysis	34,6 fps	63,7 fps	49,7 fps
H.A.W.X	56 fps	111 fps	51 fps
Battlefield: BC2	43,7 fps	82,2 fps	56 fps
Warhammer 40k: DoW2	47,5 fps	75,4 fps	80,6 fps
Dirt2	51,6 fps	99,1 fps	64,6 fps
Resident Evil 5	72 fps	128,3 fps	102,1 fps
Unigine Heaven 2.1	12/10,1 fps	29,7/23,7 fps	23,2/15,2 fps
Rendszerfogyasztás (nyugalmi / terhelt)	122/316 watt	147/370 watt	132/288 watt



Egyedül sem gyenge, de amikor párban támad, kevés dolog állhat az útjába

Azonban vannak gyenge oldalai is a CrossFireX-nek, pontosabban egy, de az sokaknál éppen elegendő ahhoz, hogy ne vágjanak bele egy CFX-es rendszer kiépítésébe. Ez pedig a teljesítmény. A CrossFireX már rengeteg játékot alapból felismer, emellett az AMD rendszeresen (akár a havi rendszeres driverfrissítések között is) frissíti a támogatott játékokhoz tartozó profilgyűjteményt is, de még mindig nem olyan hosszú és friss a lista, mint az SLI esetében. Ez leginkább kevésbé ismert, második vonalas vagy egészen új, egy-két napos játékoknál lehet hátrány, azonban ennél rosszabb hír, hogy sok esetben a CrossFireX kiépítés nem olyan hatékonysággal dolgozik, mint az SLI.

Ha a GeForce GTX 460-at nézzük, az AMD oldaláról a HD5830-at tudjuk mellé párosítani árban, de mivel már a szimpla kiépítésben is sokkal lassabb a kártya, ezen a CFX sem javít. A két HD5830 ezt leszámítva és a szolgáltatásokat tekintve nem rossz, hiszen kapunk 2 GB fedélzeti videomemóriát, hat darab monitorkimenetet, és a fogyasztás is egészen alacsony marad. Ilyen szolgáltatásra és teljesítményre pedig csak az EyeFinity6 HD5870 lenne képes, de azt nehéz beszerezni, és sokkal drágább is (135-150 ezer Ft), mint két darab 55 ezer forintos HD5830.

FÖLDBE DÖNGÖLŐ TELJESÍTMÉNY

A mérési eredmények igazolták kezdeti gyanúnkat: két GTX 460-nal igenis borsot lehet törni a csúcskártyák orra alá. A Zotac két darab, igen olcsó, ennek ellenére rendkívül halk hűtéssel szerelt, referencia-órajeleken dolgozó, egyesével mindössze 768 MB fedélzeti memóriával operáló videokártyája összekapcsolva SLI-be elképesztő teljesítményre képes. Az 1,5 GB video RAM tökéletesen elegendő 8x-os élsimítás és Full HD felbontás mellett, és bizony a Crysist leszámítva nem akadt olyan játék, ami akárcsak 60 képkocka/s-os sebesség közelébe tudta volna lekényszeríteni a két VGA-t. Érdemes összevetni méréseinket szimpla, illetve SLI kiépítés mellett: jól látható, hogy az SLI-t bekapcsolva (egy egyszerű átkapcsolás a driverben) minden játék felismerte a megduplázott erőforrásokat, és nem kerültünk abba a kínos szituációba, hogy az egyik kártya teljesen feleslegesen fogyasztotta az áramot, míg a másik egyedül küzdött volna a játékkal. Ha pedig már felismerték a játékok az SLI-t, ki is használták azt, méghozzá nagyon jó hatékonysággal: nemegyszer tapasztaltuk, hogy bizony nagyon közel kerültünk a valós, 2x-es szorzóhoz (pl. Dirt2, Battlefield 2, H.A.W.X stb.). A két videokártya ellenére a fogyasztás nem ugrott a duplájára: alapjáraton (Windows 7 asztal) mindössze 25 wattal fogyasztott többet a gép, míg terhelésnél is csupán 54 watt extra teljesítményre volt szükség.

Nem ugyanabban a ligában játszanak

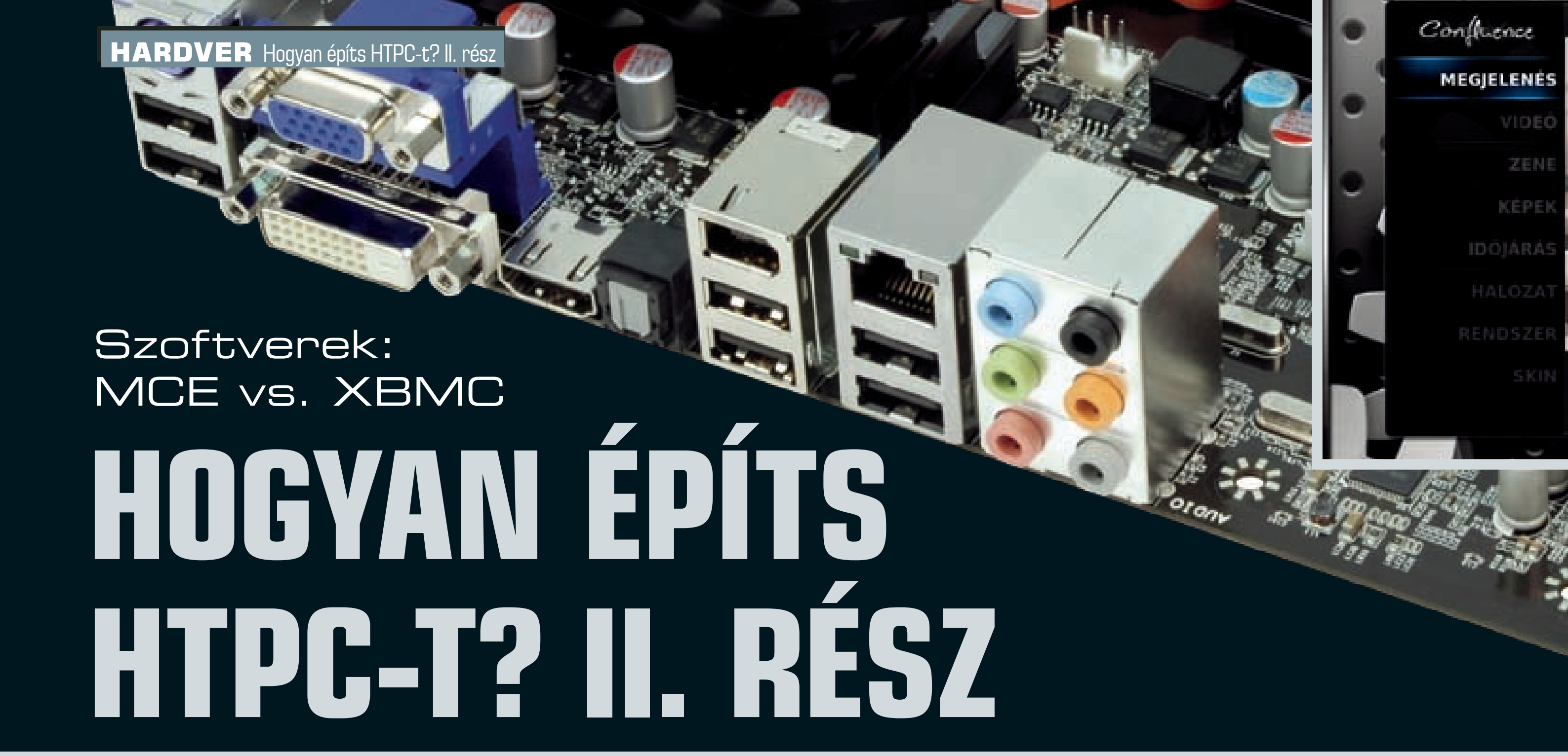
ÉRVEK ÉS ELLENÉRVEK

Mindezek tekintetében nem is kérdéses az SLI, ezen belül pedig a GTX 460 SLI kiépítés létjogosultsága. Egy szem kártya teljesítményét tekintve olcsó, vagyis olcsóbb, mint a hasonló vetélytársak. Ha pedig ebből kettőt összekapcsolunk, még mindig alig lépjük át (vagy át sem lépjük!) a 100 ezer forintos határt, cserébe viszont olyan teljesítményt és szolgáltatásokat kapunk, amivel még a 140-150 ezer forintos kártyák sem képesek felvenni a versenyt. Itt leginkább a HD5870 EyeFinity6 kiadására, valamint a GeForce GTX 480-ra gondolunk. Ne feledjük, hogy a GTX 460 SLI kiépítéssel megkapjuk a hárommonitoros NV Surround és NV 3D Vision Surround technológiákat is, ami egyetlen GTX 480-nal elérhetetlen, továbbá két GTX 460 elegendően erős ahhoz, hogy maximális minőségi beállítások mellett is meghajtson három monitort. És mi szól ellene? A két kártya többet fogyaszt, ám ez méréseink szerint nem egetverően nagy különbség. A másik a megfelelő alaplap, ami támogatja az SLI technológiát – Intel vonalon nem különösebben nehéz ilyet beszerezni, azonban az AMD platform kimarad a körből. Akinek tehát adott a megfelelő alaplap és tápegység, és drága csúcs-VGA vásárlásán töri a fejét, az ne is gondolkozzon tovább: vegyen inkább két középkategóriását az egy csúcskategóriás helyett!

Radeon HD5870 – Egy GTX 460-nal könnyedén elbánik, de kettő ellen nincs esélye

Tesztkonfiguráció

Intel Core i7-980X, ASUS Rampage III Gene, 6 GB Kingston DDR3, Kingston SSDNow V+ 64GB, Raptoxx 850W, Win7 x64, ForceWare 258.96, Catalyst 10.7



Szoftverek:
MCE vs. XBMC

HOGYAN ÉPÍTS HTPC-T? II. RÉSZ

[ÍRTA **SPIDERMAN**] **Előző számunkban a HTPC hardverének összeállításával foglalkoztunk, ám ahhoz, hogy a HTPC-t használatba vegyük, megfelelő szoftverre is szükség van. Ebből mutatunk be most kettőt, a Windows Media Centert és az XBMC-t; a maga nemében mindkettő jó választás.**

Tökéletes HTPC program nincs, mindegyik alkalmazásnak vannak erősségei ér hátrányai egyaránt. A lehetőségekhez képest igyekeztünk kiválasztani a két legjobbat; a Windows Media Center gyors, stabil, nem kell telepíteni, és kiváló PVR funkciókkal is bír, míg az XBMC minden egyéb állítgatás nélkül kezeli az összes fontos médiaformátumot, ráadásul mindezt nemcsak Windows alól teszi, hanem Linux alatt is, sőt, akár XBOX360-ról is.

WINDOWS MEDIA CENTER

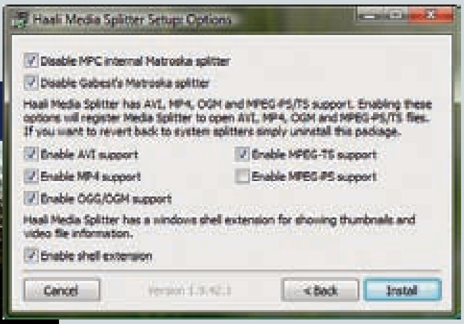
A Microsoft HTPC programja a Windows XP Media Center Editionben jelent meg először, szériafelszerelés pedig a Vista esetében lett, hiszen az otthoni felhasználóknak szánt valamennyi kiadásba belekerült. A Windows 7 otthoni verzióiban szintén megtalálható a Windows Media Center, amelynek legnagyobb előnye így éppen az, hogy mindig kéznél van, telepítésével nem kell bajlódni. A Microsoft rendszeresen javítja a hibákat is, így a szoftver összességében gyors, stabil és nagyon jól áttekinthető – van azonban két nagy hibája. Az egyik az, hogy mivel az MCE csak egy tévére optimalizált felülete a Windows Media Playernek, alapból kevés formátumot ismer. A másik probléma vele, hogy bár a kezelőfelület jó, a filmekhez, sorozatokhoz nem tud metaadatokat, illetve borítókat letölteni az internetről, így látványosnak már nem mondható.

A Windows Media Center első indításakor néhány alapbeállításon végig kell lépkednünk, ezek között a legfontosabb a hangkimenet helyes beállítása, valamint az, hogy a médiafájlokat tartalmazó mappákat beállítsuk. Az MCE az egyes fájltípusokat külön kezeli, azaz külön menüből érhetjük el a videókat, zenéket, képeket, a DVD-ket, valamint a tévéadásokat. Ha megvagyunk az alapbeállításokkal, a program máris használható – azonban néhány trükkel sokat javíthatunk a tudásán.

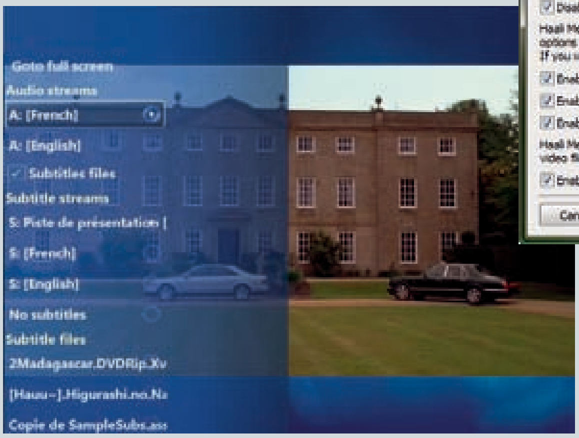
1. MKV-k kezelése MCE alól Az MCE minden gond nélkül megnyitja az AVI és WMV fájlokat, az internetről letölthető nagy felbontású videók azonban többnyire MKV konténerbe kerülnek, amivel alapból már nem bír el. A hiányosságot szerencsére könnyen pótolhatjuk; töltsük le a Haali Media Splittert (http://haali.su/mkv/) és telepítsük fel. A későbbi tippeket is figyelembe véve szükség van továbbá az ffdshow-ra is (http://www.free-codecs.com/FFDshow_download.htm), ami egy személyben helyettesíti a legjobb kodekcsomagokat is. Segítségével garantáltan valamennyi MKV-t le tudjuk majd játszani. Windows 7 alatt ezzel sajnos még nem vagyunk készen, a Win7DSFilterTweaker alkalmazást (rendszergazdaként) elindítva állítsuk be az ffdshow-t alapértelmezettként, legalább a H.264/AVC, DivX és XviD esetében.
Az MCE kezelni már tudná az MKV fájlokat, de még nem látja őket! Ehhez a registryt is szerkesztenünk kell. Hozzunk létre a [HKEY_CLASSES_ROOT] alatt egy .mkv nevű kulcsot. Ebbe két string értéket írjunk be:
PerceivedType=video
Content Type=video/x-matroska.

Ezután hozzunk létre a [HKEY_LOCAL_MACHINESOFTWAREMicrosoftMultimediaWMPlayerExtensions] alatt egy .mkv nevű kulcsot. Ebbe két DWORD (32 bit) érték kerüljön:
Permissions=0000000f
Runtime=00000007.

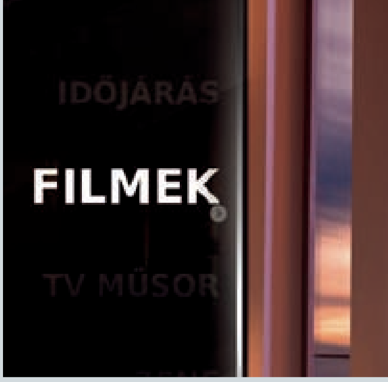
Ennek beírása után az összes MKV fájl megjelenik a Windows Media Centerben.



A Haali Media Splitter telepítésével elérhetjük, hogy az MCE meg tudjon bírkózni az MKV fájlok lejátszásával



2. Jobb fájlkezelés A médiafájlok kezelését megkönnyíthetjük a Media Control plugin (http://damienbt.free.fr/) használatával. A modul telepítésekor jelöljünk be minden lehetőséget, majd az első indításkor nyomjunk az FFDShow configuration fülön az Apply minimal configuration gombra. Ha szükségét látjuk, a Remote control & keyboard fülön változtassuk meg a billentyűkombinációkat, a Notification/Trics fülön pedig érdemes bepipálni a Resume Movie és a Show the streams menu if… opciót.



Ezen a panelen végezhetjük el az XBMC audióval illetve feliratokkal kapcsolatos beállításait

E két utóbbival az MCE a félbehagyott filmeknél felajánlja majd a folytatás lehetőségét, míg azoknál az AVI és MKV fájloknál, amelyek több hangsávot és/vagy feliratot tartalmaznak, választómenüt ad. Filmnézés közben a Media Control az Info gomb megnyomásával érhető el, és gyakorlatilag az ffdshow valamennyi fontos paraméterét változtathatjuk segítségével. Hasznos kiegészítő!

3. Látványosabb kezelőfelület? A MediaBrowser (http://www.mediabrowser.tv/download) szintén egy hasznos beépülő modul, ami sokkal látványosabbá teszi a filmek kezelésére szolgáló felületet – borítók illetve egyéb fontos infók (rendező, rövid összefoglaló stb.) letöltésével. A modul egészen jól működik, hátránya ugyanakkor, hogy teljesen külön menüpontba kerül, illetve jóval lassabb is, mint az MCE maga.

4. Rippelt DVD-k Végül még egy gyors trükk: az MCE alapesetben nem látja a rippelt DVD-ket sem, egyetlen registry-bejegyzés megváltoztatásával azonban erre is rábírhatjuk. A HKEY _ CURRENT _ USERS oftwareMicrosoftWindowsCurrentVersionMedia CenterSettingsDvdSettings útvonalon a ShowGallery változó értékét módosítsuk az eredeti Play-ről Gallery-re. A Media Center főmenüjében a Play opció DVD Library-re módosul, itt valamennyi, a médiatárban található rippelt DVD megjelenik.

A fenti néhány változtatással a Media Center egy nagyon jól használható, a lehetőségekhez képest sokat tudó médialejátszóvá alakítható, aminek előnye a gyors működés, hátránya viszont az, hogy sokat kell a beállítgatással szöszölni.

XBMC – BÁRMIKOR BEVETHETŐ

A 9.11-es verziónál járó XBMC (http://xbmc.org/) gyors, látványos, sokat tud, kitűnő a menüje, és saját kodekekkel működik, ami azt jelenti, hogy a szöszölős, aprólékos finomhangolást elfelejthetjük – vagy mégsem? Sajnos mégsem, ahhoz ugyanis, hogy az XBMC úgy működjön, ahogy kell, ezzel a programmal is bőven lesz tennivalónk.

1. Telepítés Először is töltsük le a szoftvert a fenti linkről (~45 MB), majd telepítsük fel. Értelemszerűen a nekünk szükséges változatot; az XBMC ugyanis nemcsak Windows, hanem Linux és OSX alatt is használható. A telepítésnél a program megkérdezi, hogy a kiegészítő információkat hol tárolja; itt (Windows 7 esetén) a Roaming mappát célszerű választani, újratelepítésnél így a User/[Felhasználói _ Név]/AppData/Roaming/XBMC mappa átmásolásával minden infót átvihetünk az új rendszerre is.

AZ XBMC kezelőfelülete funkcionálisan tipikus HTPC felület, a főmenüből érhetjük el a filmeket, sorozatokat, zenéket, továbbá képeinket – valamint az olyan extrákat, mint az időjárás-jelentés, illetve természetesen a beállítási lehetőségeket is. Legalul apró ikon szolgál a műsoros DVD-k és CD-k elindítására. Az irányításhoz alapvetően a nyilakat, az Entert, a Backspace-t és (a helyi menü előhívásához) a „C” betűt használhatjuk – vagy bármilyen távirányítót, ami beprogramozható ezen karakterek küldésére.

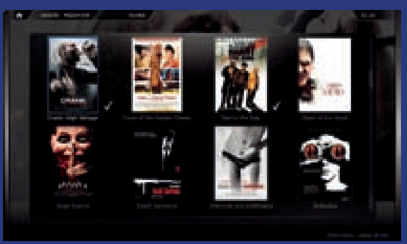
2. Alapbeállítások Az alapbeállítások az XBMC esetén is nagyon fontosak, de sajnos nincs varázsló, ami végigvezetne a lépéseken. A fontosabb opciók a következők: a Nyelv fülön a kezelőfelület nyelve választható (van magyar is), valamint a feliratok kódolása. Ez utóbbit állítsuk át Central Europe (Windows)-ra, hogy az ékezetes karakterek is hibátlanul jelenjenek meg. A Médiatár fülön (ilyen a videóknál és zenéknél is van) kattintsuk be a Médiatár frissítése induláskor menüt, így a program minden indításnál ellenőrzi, hogy vannak-e új videók, zenék, képek. A Feliratok esetében szintén fontos az ékezetes karakterek megjelenítése, így a karakterkészletet állítsuk be szintén Central Europe (Windows)-ra. A Rendszerbeállításoknál a Video kimenet a legfontosabb, illetve kalibrálhatjuk is a kijelzőt, abban az esetben, ha valamiért nem férne ki a teljes kép a monitorra/tévére, vagy nem látszódna a felirat. Külső erősítőnél ne feledkezzünk el a Hangkimenet beállításáról sem! Végül a Főképernyő lehetőségek fülön, ha akarjuk, letilthatjuk a nem használt főmenüket, amelyek így nem jelennek meg a továbbiakban a kezdőképernyőn.

Az XMBC telepítése egyszerű, beállítása viszont türelmet és alaposságot igényel. Cserébe egy szinte minden formátummal boldoguló, valamint nagyon látványos kezelőfelülettel bíró HTPC alkalmazást kapunk, amely – ha PVR funkciókra nincs szükség – talán a legjobb a jelenlegi mezőnyben.

Médiatár

Az XMBC a filmekhez, sorozatokhoz és a zenékhez le tudja tölteni a metaadatokat is, többnyire hiba nélkül – de vannak filmek, amelyeknél a keresés nem egyértelmű, ilyenkor az adott film borítója, információs ablaka üresen marad. A fáljokat a HDD-n bárhogyan elhelyezhetjük, egyedül arra kell figyelni, hogy a filmek, sorozatok, képek és zenék külön mappába kerüljenek, valamint hogy a sorozatokon és zenéken belül a sorozatok, albumok szintén.

Az XBMC persze csak akkor látja majd a fájlokat, ha hozzáadtuk azokat a médiatárhoz. Lépjünk be a Videók menübe, majd válasszuk a Forrás hozzáadása opciót. Keressük meg a filmeket tartalmazó mappát, majd válasszuk ki a Tartalommegadást. Ez nagyon fontos lépés, e nélkül ugyanis az XBMC nem tudja letölteni a metaadatokat! Természetesen több filmes mappát is beállíthatunk. Mindezt ismételjük meg a sorozatokat, zenéket és a képeket tartalmazó mappák esetében is (zenéknél és képeknél a tartalomtípust nem kell külön beállítani). A mappák beállítása után célszerű átváltani médiatár nézetre, így a filmeket ömlesztve látjuk, függetlenül attól, hogy fizikailag egy, kettő vagy akár tíz mappában helyeztük el őket; a videók között a bal vagy a felfelé gombbal hívhatjuk elő a helyi menüt, amivel bekapcsolhatjuk a médiatár módot. Így amellett, hogy a filmek egy helyről érhetők el, a fájlnevek helyett a film- és sorozatcímek jelennek meg. A következő indításnál az XBMC leszedi a fájlokhoz a metaadatokat, ami sokáig, akár 1-2 óráig is eltarthat. Az XBMC többféle nézetet is kínál a médiatár találásához, ezek között szintén a helyi menüben választhatunk. A filmlistában a „C” gombbal előhívható helyi menü segítségével bővebb infót kérhetünk, illetve megjelölhetjük az adott filmet megnézettként, valamint törlésre is lehetőség van. A filmeket (zenéket, képeket) az Enterrel (vagy a távirányító OK gombjával) indíthatjuk el.



Filmnézés közben a nyilakkal kicsit és nagyot ugorhatunk előre/hátra, az Enterrel pedig a helyi menü hívható elő. Ennek segítségével a play/pause, stop, fejezet előre/hátra, gyorstekerés és a könyvjelzők érhetők el, valamint innen érhetjük el a képpel és hanggal kapcsolatos egyéb lehetőségeket, úgymint képarányválasztás, feliratok kezelése stb.

Bemutató: Asus Ares

FÉKTELEN FENEVAD

[ÍRTA **MARTINM**] **Ahogy az autóknál, telefonoknál és igazából az élet minden területén, úgy a PC-s hardvereknél is létezik egy abszolút felsőkategória, ahol már senki sem az árakat és az egyébként oly fontos ár/érték arányt nézi.**

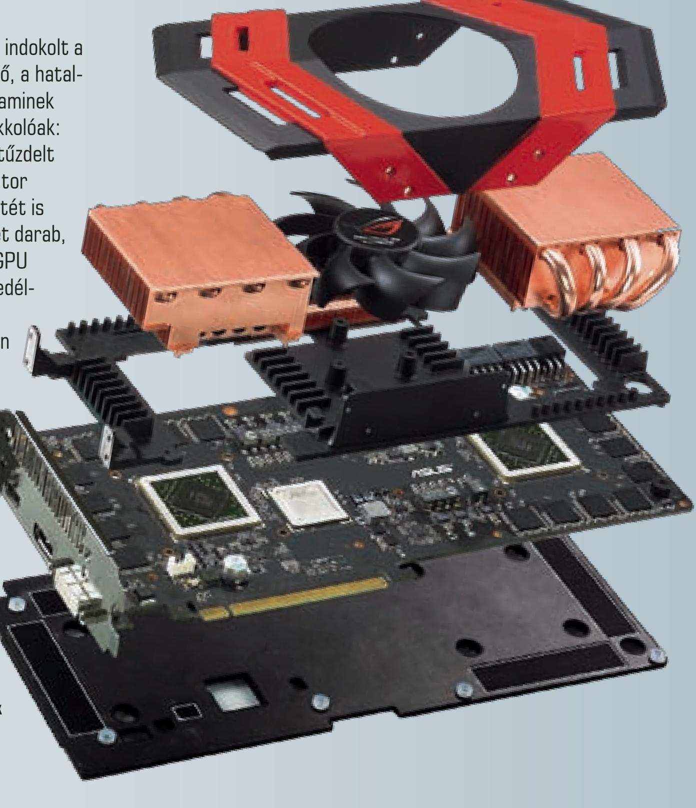
Itt sokkal inkább az egyedi, különleges megoldások, a limitált példányszám számít, na és persze az, hogy az adott termék bármi áron a legjobb legyen kategóriájában. Éppen ebbe a körbe tartozik az ASUS Ares videokártyája is, ami stílusosan a háború istenéről kapta a nevét, s a valaha készült legerősebb DirectX 11-es VGA. Mivel erősen rétegtermékről van szó, ahol minden apróság számít, a csomagolást sem bízta a véletlenre az ASUS: az Ares nem holmi kartondobozban érkezik néhány kábellel és CD-vel, hanem egy számzáras, fém aktatáskában lapul a hatalmas szörnyeteg. Az obligát kábeleken, CD-ken és CrossFireX kábeleken felül egy kifejezetten játékosoknak szánt, lézeres ASUS GX800-as egeret is kapunk. Érdemes komolyan vennünk ezt az egeret: 3200 dpi felbontás, amit valós időben, hardveresen változtathatunk, programozható, makrózható oldalgombok és a játékosok igényeihez szabott kialakítás.

Egy ilyen szörnyeteget nem lehet holmi kartondobozban hurcolászni

Persze egy extra egértől még nem indokolt a 400 ezer forintos ár... A főszereplő, a hatalmas, 31 cm-es DX11 videokártya, aminek már a száraz technikai adatai is sokkolóak: az óriási méretű, hőcsövekkel megtűzdelt hűtőbordát egy 100 mm-es ventilátor hűti, és a kártya teljes hátsó felületét is hűtőborda borítja. A hűtés alatt két darab, teljes értékű Radeon HD5870-es GPU lapul, amikhez összesen 4 GB-nyi fedélzeti GDDR5 memória kapcsolódik 2×2GB elosztásban. Az órajelekben sem kell kompromisszumokat kötnünk: mind a GPU, mind a memória teljes referenciasebességen (850 MHz, illetve effektív 4,8 GHz) pörög, és mindezt az ASUS SmartDoc szoftverével még tovább tuningolhatjuk. A hátlapon mindössze három kimenetet, egy DVI-t, egy HDMI-t és egy DisplayPortot találunk, vagyis az Ares csak hármonitoros EyeFinity-re képes, holott lenne ereje akár hat monitor meghajtására is.

A HD5970 mintájára készült, ám teljesen egyedi tervezésű, különleges videokártyán a két GPU CrossFireX-ben működik együtt, amihez megfelelő mennyiségű kiegészítő tápcsatlakozás is szükséges. Éppen ezért a dobozban két darab, 8 érintkezős tápátalakítót találunk, és ezeken felül még egy extra, 6 érintkezős csatlakozóra is szükségünk lesz. Ebből már sejthető, hogy melegen ajánlott legalább 600, vagy még erősebb tápegység beszerzése az Ares mellé.

A tesztek során nem okozott meglepetést a kártya: minden mérési rekordot – legyen szó szintetikus tesztről vagy akár játékról – erőlködés nélkül megdöntött. Ezzel a kártyával már a 2560×1600 a cél, ahol ugyancsak ragaszkodhatunk a maximális részletességhez és a képjavító eljárásokhoz. Persze ehhez szükség van arra is, hogy az adott játék hatékonyan kihasználja a CrossFireX rendszert, ellenkező esetben a kártya semmivel sem lesz gyorsabb, mint egy szimpla referencia HD5870 (hatalmas fedélzeti memóriával). Az ASUS egyedi hűtése jól sikerült, de hosszas terhelés mellett már jól hallhatóan sok dolga akadt az egy szem ventilátornak (ergo zajos volt). Méretei és tudása ellenére az Ares fogyasztása barátságos, így terhelés alatt nem sokkal fogyaszt többet egy szimpla GeForce GTX 480-nál vagy Radeon HD5970-nél.



A hűtőrendszer alatt két teljes értékű Radeon HD5870-es GPU-t találunk, amikhez 4 GB-nyi fedélzeti GDDR5 memória kapcsolódik

MŰSZAKI ADATOK	
Kártya	Asus Ares
GPU típusa	2x Radeon HD5870, Cypress XT, 40 nm
Memória	4096 MB GDDR5, 2x256 bit
Shader, textúrázó, ROP szám	3200, 160, 64
Órajelek (mag/memória)	850/4800 MHz
3DMark06	24594 pont
3DMark Vantage	27879 pont
Crysis – 1080p, 8AA/16AF, HQ	71,5 fps
H.A.W.X – 1080p, 8AA/16AF, HQ	89 fps

9.4

Eszköz
videokártya
Info
hu.asus.com
Ár
399 000 Ft

Persze azonos teljesítményt (és EyeFinity6-ot) kaphatunk olcsóbban is két HD5870-nel, valamivel szerényebb 3D-s sebességet kínál kevesebb mint feleennyiért az ugyancsak dupla GPU-s HD5970, a GTX 480 SLI kiépítés pedig olcsóbban nagyobb teljesítményt nyújt. Ámde az Ares egy különleges, egyedi kártya (nem mellékesen kiváló teljesítménnyel és szolgáltatásokkal), és élnek a földön olyan felhasználók szép számmal, akiknek csak ez számít.

S persze akadnak néhányan olyan abszolút maximalista PC-sek is, akiknek még ez sem elég: nos, potom 800 ezer forint ellenében két Ares aktatáskát is hazavihetnek a boltból, amiket CrossFireX-be kapcsolhatnak további extra teljesítményért. És hogy mennyire kelendő a világ leggyorsabb, limitált kiadású DX11-es videokártyája? Hazánkban a megjelenés hetében a teljes raktárkészlet (10 darab) azonnal el is fogyott...

GIGABYTE X58A-UD9

írta: Martinm

A PC-k 90%-ában szigorúan az alapvető szolgáltatásokra szorítkozó, egyszerű alaplap dolgozik. A maradék 10%-ból 9,9%-ban gazdag felszereléssel rendelkező, középkategóriás modelleket választanak. S legvégül marad a 0,1% a csúcsragadozóknak, ahol az árcédula már senkit nem érdekel, csakis a speciális szolgáltatások, a tuning, a kényelmi funkciók, a nagyzolás. Ebben a régióban ádáz küzdelem folyik az első helyért, ami most úgy tűnik, egy ideig a Gigabyte birtokába kerül. Az X58A-UD9-ben egyszerűen minden benne van, amit egy alaplaptól elvárhatunk – sőt, annál még egy kicsit több is.

Az UD9 az LGA1366-as Core i7 CPU-khoz készült, így az X58-as chipkészlet mellett 6 DIMM foglalat várja az effektív 2200 MHz-re tuningolt DDR3 modulokat és bármilyen LGA1366-os CPU-t. A lap büszkesége a két nForce200-as chip, amikkel 7 PCIx x16-os foglalat kerülhetett a lapra (más nem is). Így kiépíthető teljes sávszélességben Quad SLI vagy CrossFireX videoalrendszer, és még marad sávszélesség három, x8-as sebességű PCIe x16 2.0-s kártyának is.

Hasonló túlzásokat láthatunk a tárhelyvezérlőknél is: a déli híd hat darab RAID-elhető SATA 3G-s csatlakozást kínál, amihez tartozik még egy Gigabyte SATA2 chip 2 csatlakozással, egy Marvell 9128-as SATA 6G RAID chip ugyancsak két csatlakozással és ráadásként még két darab eSATA 3G kombó (USB 2.0+eSATA) port is a hátlapon. A további szolgáltatások között két darab, összekapcsolható gigabites LAN vezérlőt, 12 darab USB 2.0-t és 2 darab USB 3.0-t, 3 darab Firewire-t, valamint egy Realtek ALC889-es hangkodeket kapunk. A Gigabyte extrái között 24 fázisú VRM-et, kiegészítő hűtőkártyával megtámogatott, vízhűtéshez előkészített hűtőrendszert, tuningopciókat (CloudOC, QuickBoost), Smart6-et és még sok egyebet kapunk.

9.3
Eszköz
Alaplap
Info
www.giga-byte.hu
Ár
129 400 Ft

Az UD9 már alapjáraton is jól teljesített, tuningnál pedig léghűtéssel is könnyedén elértük a 980X-es CPU-nál a 4,5 GHz-es sebességet, míg a HyperX modulok effektív 2 GHz-en mentek. Aki ilyen lapot vesz, nem nézi az árat – a teljes gépre ennek még a többszörösét el fogja költeni. Az vegye meg ezt a lapot, aki extrém tuningra vágyik, és szeretne Quad SLI/CFX rendszert. Ha azonban lemondunk a Quad VGA-ról, tuningban és szolgáltatásokban komoly ellenfél az olcsóbb ASUS Rampage III Extreme.

ACER ASPIRE ETHOS 8943G

írta: Wombat

Ha számítási teljesítményről van szó, még mindig az asztali gépeké az elsőbbség – de ez nem akadályozza meg a vásárlókat abban, hogy akkor is noteszgépet vegyenek, ha a cél a játék. Számukra, na meg azoknak, akik egy összecsukható multimédiás központot szeretnének, készült az Acer Aspire családjának új sorozata, az Ethos. Ezek közül a legnagyobb, 18,4”-es kijelzővel szerelt változat a 8943G, amelyben közel félmillió forintért szinte mindent megtalálhatunk, amit egy csúcskategóriás notebookba be lehet zsúfolni. A pénzért egyébként nemcsak komoly hardvert, hanem a megszokott Aspire külsőtől eltérő dizájnt is kapunk, ami kifejezetten elegáns, ráadásul olyan finomságokat is tartalmaz, mint a multimédiás vezérlőpanellé alakuló tapipad.

A hatalmas, körülbelül 4 kg-os noteszgépben Core i7-720QM processzor dolgozik – ez a négymagos CPU alapesetben 1,6 GHz-es frekvenciával működik, de ezt igény szerint a Turbo Boost lehetőségeket kihasználva egészen 2,8 GHz-ig tudja fokozni. A grafikai feladatokat az AMD Mobility Radeon HD 5850-es GPU látja el, 1 GB dedikált memóriával. Ennek feladata a 18,4”-os, 1920×1080 pixeles felbontású kijelző meghajtása. Nem fukarkodott az Acer a memóriával sem, bármelyik irányból is vizsgáljuk: RAM-ból összesen 8 GB-nyi(!) modult pakoltak be, merevlemezből két 640 GB-os példány van benne, az optikai meghajtó pedig egy BD-író.

9.0
Eszköz
Noteszgép
Info
www.acer.hu
Ár
450 000 Ft

Az Acer Aspire Ethos 8943G-t minden földi jóval telepakolták, ráadásul nemcsak erős hardvert, hanem tetszetős design-t is kapunk

A nyers erőt nézve az Aspire Ethos 8943G elég jól áll: PCMark Vantage x64 alatt 5829 pontot, 3DMark Vantage Performance alatt pedig 5681 pontot mérhettünk, ami egy notebooktól elég szép teljesítmény. Mindehhez képest a gép még nem is hangos: a hűtés, bár szinte folyamatosan megy, sosem éri el azt a hangszintet, ami zavaró lenne. Sajnos kevésbé voltunk elégedettek a kijelzővel, ami bár impozáns, de rendkívül tükröződik, ez pedig egy olyan helyen, ahol valamiféle világítás van a hátunk mögött, nagyon idegesítő.

Természetesen a magas teljesítményért a hordozhatósággal fizetünk: a tömeg és a 440×295 mm-es alapterület mellett a 2,5 órás üzemidő sem éppen biztató, bár aligha veszi meg bárki ezt a gépet arra, hogy menet közben dolgozzon vele.

Feltuningolt operációs rendszer

SZERVIZCSOMAG A WINDOWS 7-HEZ

Nem kell várnotok a hivatalos, végleges Windows 7 SP1megérkezéséig! A CHIP tesztlabor közreműködésével összeállítottunk egy speciális szervizcsomagot, ami új tulajdonságokkal ruházza fel az operációs rendszert.

Meddig kell még várni, hogy végre megjelenjen az első javítócsomag a Windows 7-hez? „Valamikor idén" – hangzik a válasz a Microsofttól. A béta ugyan már letölthető, de túl sokat várni az SP1-től nem érdemes. Többnyire az eddig megjelent hibajavítások, foltozások lesznek egy csokorba gyűjtve egy-két, átlagos felhasználás mellett felesleges újdonsággal megfűszerezve. A béta kipróbálása után saját szemünkkel láthattuk mi is mindezt: a fontosabb frissítések már eleve telepítve voltak, így a hivatalos javítócsomag szinte semmit nem adott rendszerünkhöz.

Éppen ezért – a CHIP-es kollégákkal karöltve – összeállítottunk egy saját szervizcsomagot a Windows 7-hez, ami az eddigi legjobb Windowst még tovább javítja mind szolgáltatások, mind biztonság és sebesség terén. Erre a csomagra pedig egyáltalán nem kell várnotok, hiszen megtalálható lesz a PC Guru DVD mellékletén. (Ha Chris is úgy akarja…)

A szervizcsomag összeállításakor olyasvalamit tettünk, amit a Microsoft ezúttal elfelejtett: megkérdeztük a felhasználókat, és átolvastuk a fórumokat, hogy megtudjuk, ténylegesen mit hiányolnak a Windows 7-ből. Speciális összeállításunknak így része lett egy komplett biztonsági megoldás, egy biztonságosabb és gyorsabb böngésző, a kezelést segítő kiegészítések, rendszertuningoló szoftver, tűzfal-beállító segédprogram, USB driver és a kezelőfelületet átalakító egységcsomag.

NINCS ESÉLYÜK A HACKEREKNEK

A jelenlegi állás szerint mostanáig 53 biztonsági rést találtak a Windows 7 operációs rendszerben (lásd az ábrát). Az alábbiakban elmondjuk, hogyan foltozzátok be ezek nagy részét, és hogyan védjétek meg a rendszereteket a többi fenyegetéstől.

A MICROSOFT AZ SP1-BŐL SAJNOS TÖBB NAGYON FONTOS SZOLGÁLTATÁST KIHAGYOTT

Biztonsági rések befoltozása: Az 53 hibából 48-at már befoltozott a Microsoft, ám vigyázzatok: ne hagyjátok magatokat becsapni olyan programok által, amik felkínálják mindezen hibák javítását saját felületükön. Kizárólag a beépített Windows Update menüpontot használjátok, amit egyszerűen elérhettek a Műveletközpontból.

A Windows beépített frissítője elsőként ellenőrzi gépünket, valójában mely javításokra van szükségünk, és csakis ezeket tölti le az MS központi szerveréről. A letöltéssel egy ellenőrző kód is jár, ami garantálja, hogy a frissítés nem tartalmaz semmiféle vírust. A Windows Update a letöltést követően gondoskodik a telepítésről, és szükség esetén gépünk újraindításáról is.

Védelem a vírusok ellen: A frissítések után is marad néhány befoltozatlan biztonsági rés rendszerünkön: öt olyan, amiről tud a Microsoft, és még ki tudja, mennyi felfedezetlen. Sajnos a Microsoft egy újabb per miatti félelmében nem merte integrálni az SP1-be a Windows Security Essentialst, éppen ezért magunknak kell gondoskodnunk az extra védelemről. Mindenképpen telepítenünk kell egy megbízható biztonsági csomagot, ami megvédi rendszerünket az esetleges vírus- és hackertámadások ellen.

Olvasóink számára ingyenesen használható a nagy biztonságot nyújtó, komplett ESET Smart Security csomag, amit a havonta megújuló kóddal lehet aktiválni. Csomagunkban a Comodo Internet Security 32 és 64 bites változatát is megtaláljátok, ami teljesen ingyenes vírusirtót és tűzfalat ad rendszerünkhöz – itt nem kell figyelnünk a havi rendszeres aktiválásra.

Védelem a hackerek ellen: A Microsoftnak volt egy roppant hasznos alkalmazása, ami érthetetlen módon kimaradt a végleges Windows 7 oprendszer szolgáltatásaiból. A SteadyState képes elmenteni rendszerünk eredeti állapotát a használat megkezdése előtt, majd újraindításkor ugyanezt visszaállítani. Ezáltal egész munkánk során egy virtuális rendszerben dolgozunk, aminél nem kell aggódnunk a vírustámadás miatt, hiszen újraindításnál ismét az érintetlen rendszert kapjuk vissza. Sajnos az MS az első szervizcsomagból is kihagyja ezt a szolgáltatást, ám a PC Guru DVD-jén mellékelt alkalmazások között találtok egy ingyenesen használható programot erre a célra. A Returnil Virtual System 2010 ráadásul többre képes, mint a Microsoft SteadyState-je: a virtuálisan futó rendszer kikapcsolásánál választhatunk, hogy alkalmazzuk-e a változtatásokat az eredeti rendszeren is.

A Felhasználói felügyelet beállítása: Míg a Vistában egy nyűg volt a Felhasználói fiókok felügyelete (UAC – User Account Control), addig a Windows 7-ben már egy hasznos biztonsági funkció. A védelem lényege, hogy amennyiben egy program rendszerfájlokhoz, rendszerkönyvtárhoz kíván hozzáférni, vagy magasabb, akár rendszergazdai szinten szeretne futni, a rendszer leállítja az indítást, és engedélyt kér a felhasználótól. A kis figyelmeztető ablakban a program neve, elérési útja és a készítő cég neve is megtalálható. Mivel sok program használ vagy módosít rendszerfájlokat, könyvtárakat, az UAC-vel óvatosan kell bánni: a túlzott védelem bosszantóan sok figyelmeztető ablakkal jár, a kiiktatással pedig egy hasznos védelmi vonalat szüntetünk meg. Az UAC szintje a Windows 7-ben már állítható, és mivel az SP1 nem túl szigorú, saját kezűleg kell megváltoztatnunk az alapbeállításokat.
A Vezérlőpult/Felhasználói fiókok és családbiztonság/Felhasználói fiókok/Felhasználói fiókok felügyelete beállításainak módosítása pontban az UAC csúszkáját emeljük eggyel feljebb, majd érvényesítsük a változtatásokat az OK gombbal. Ennek köszönhetően akkor is figyelmeztet a rendszer, ha a Windows beállításaival babrálna valamelyik program a háttérben.

Tűzfal optimalizálása: Igaz, ami igaz, a Windows 7 beépített tűzfala egyáltalán nem rossz, de legalábbis sokkal jobb, mint elődei. Mégis, valami nagyon hiányzik, és minden jel arra mutat, hogy ezen a területen az SP1 sem hoz változást. A hiányzó elem a részletes beállító panel, amivel tökéletesre hangolhatjuk a védelmet. Ezt a hiányosságot most pótolhatjuk a DVD mellékletünk szervizcsomagjában található Windows 7 Firewall Controllal, aminek 32 és 64 bites változatát is megtaláljátok a lemezen. A program kezelése roppant egyszerű és magától értetődő, továbbá automatikusan riaszt, amint egy ismeretlen program vagy folyamat az internetre kíván kapcsolódni. Segítségével ideiglenesen is blokkolhatunk minden internetkapcsolatot, ami olyan esetekben hasznos, ha például vírustámadástól tartunk, vagy vélhetően fertőzött külső adattárolót készülünk rendszerünkhöz csatlakoztatni. A teljes tiltáshoz kattintsunk a program tálcaikonjára jobb egérgombbal, majd a helyi menüben a Módot állítsuk át Normalról DisableAllra.

TIPPEK A WINDOWS 7 ÉS AZ USB 3.0 ÖSSZEHÁZASÍTÁSÁRA

Az USB 3.0 ugyan még drága, cserébe gépünk adatátviteli sebessége külső eszközöknél is hihetetlenül felgyorsul. Az újabb alaplapokon már alapszolgáltatás az USB 3.0, ám ahhoz, hogy az USB 2.0 sebességének 10x-esét élvezhessük, szükségünk lesz a megfelelő driverre is. Ez a Windows 7 SP1-ből kimaradt, de mi gondoltunk rá.

ALAPOS RÁNCFELVARRÁS
Régi PC-hez is érdemes USB 3.0-s vezérlőt adni. Az ASUS U3S6-tal két legyet ütünk egy csapásra: az USB 3.0 mellett SATA 6G RAID vezérlő is van a 10 ezer forintos kártyán. Ezt PCIe x4-es foglalatba kell helyezni, telepíteni a DVD mellékletünkön található USB 3.0 drivert, és megfelelő külső egységgel máris élvezhető az USB 3.0 sebessége.

RÉGI PC FELÚJÍTÁSA
Sok alaplapon nem találunk PCIe x4-es foglalatot, de a PCIe x1 szinte már minden lapon adott. Az 5500 forintért beszerezhető MSI Star-USB3 kártya ilyen csatlakozást használ, cserébe pedig két darab hátlapi USB 3.0 portot ad, ám a gépen belül limitált sávszélesség (2,5 Gb/s) miatt az elméleti maximális sebesség nem lesz elérhető. Persze a látványos gyorsulás így sem marad el, és amíg nem SSD-t vagy komolyabb RAID kiépítésű tárolót kapcsolunk PC-nkre, nem fogjuk észlelni a sebességkorlátot.

ÓVAKODJUNK A PCI-TÓL
Eszünkbe ne jusson PCI-os USB 3.0 kártyát venni – elképzelhető, hogy élelmes kínai gyártók elkészítik ezt, de a PCI szabvány 133 Mbájt/s-os sávszélessége elenyésző az USB 3.0 625 Mbájt/s-ához képest.

USB 3.0 ALAPSZOLGÁLTATÁSKÉNT
Már 20-25 ezer forintért lehet kapni alaplapot gyárilag integrált NEC USB 3.0 vezérlővel. Előny, hogy nem kell feláldoznunk egy kártyahelyet, és a hátlapi főpanelen megtaláljuk a két extra gyors csatlakozást.

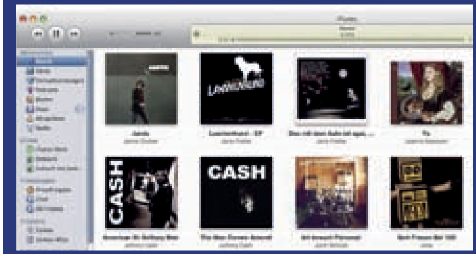
EGY DRIVER MINDENHEZ
USB 3.0-s vezérlőt egyelőre kizárólag az NEC gyárt, ő is csupán egyetlen félét, ezért a driverkérdés egyszerűen elintézhető. A DVD mellékletünkön megtaláljátok az elérhető legfrissebb drivert XP, Vista és Windows 7 alá.

A Talisman teljesen megváltoztatja a Windows 7 kezelőfelületét

INGYENES FEJLESZTÉS: NAGYOBB ERŐ 64 BITEN

Két éve még sok probléma volt a 64 bites oprendszerekkel: driverhiány, kevés szoftver stb. Ma a 64 bit csak előnyökkel jár: nagyobb teljesítmény, jobb biztonság, hitelesített driverek.

Optimálisan kihasználod a hardvered? Amennyiben frissen összerakott PC-den 32 bites operációs rendszer fut, a válasz: nem! Nem, mivel a mai hardverek erőforrásainak teljes kihasználásához a 64 bites operációs rendszerekre van szükség, azon belül is a Windows 7-re. Ha továbbra is 32 bites rendszert használunk, az olyan, mintha Ferrarival „száguldoznánk” behúzott kéziféktkel.



A 64 bites iTunes igazából csak 32 bites

Ha még nem váltottál Windows 7-re, ez tökéletes alkalom, hogy a „bevásárlólistádról” kihúzd a 32 bites változatot, és mindenképpen a 64 biteshez ragaszkodj. De mire is van szükség a 64 bites OS-hez, mi lesz másképp, mint 32 biten, és milyen előnyökkel jár ez?

Megfelelő hardver: A 64 bites OS-hez fejlett, 64 bites üzemmódot támogató processzorra lesz szükségünk – ez ma már minden asztali CPU-ra igaz, és a legtöbb, nem Atom-alapú mobil processzorra is. A szoftvercsomagunkban található CPU-Z-vel ellenőrizhetjük is a támogatást: ha az Instructions sorban látjuk az AMD64 vagy az EM64T bejegyzést, CPU-nk támogatja a 64 bites üzemmódot.

Megfelelő driver: Az OS mellett a többi hardverelemhez is szükség lesz 64 bites driverre. Ez videokártyánál és integrált hangkártyánál, LAN csatolónál nem lesz gond: ezen eszközök több mint 90%-át a Windows 7 azonnal felismeri, és telepíti a megfelelő drivert. Régebbi hangkártyák, modemek, tévétunerek esetében lehet probléma, ezért ha ilyen hardvert szeretnénk használni új gépünkben, előtte tájékozódjunk a 64 bites támogatásról a gyártó weboldalán.

Megfelelő Windows: Dobozos verzióval könnyű a dolgunk: a boltban a 64 bites változatot tegyük a kosárba. OEM esetén érdemes megnézni, a gyártó milyen verziót telepített a gépre, illetve hogy a licenc átvihető-e 64 bites OS-re – általában némi plusz felárért cserébe ez megoldható.

Megfelelő szoftver: Ideális esetben az általunk használt szoftvernek már elkészült a natív 64 bites változata, így ilyenkor nincs más teendőnk, mint az eddig használt 32 bites helyett a 64-es változatot telepíteni. A legtöbbet zene-, kép- és videoszerkesztő programoknál élvezhetünk a 64 bit előnyeiből, hiszen a 64 bites OS-nek és 64 bites programoknak sokkal fejlettebb és gyorsabb a memóriakezelésük. Sajnos olyan szoftver is van a piacon, ami 64 bitesnek hirdeti magát, ám telepítés után a Feladatkezelő lebuktatja: a szoftver igazából továbbra is 32 bites módban fut.

VIDEOTÖMÖRÍTÉS – GB/min

32 BIT	0,99
64 BIT	1,15

FÁJLTÖMÖRÍTÉS – GB/min

32 BIT	0,21
64 BIT	1,41

A 64 bites Windows 7 a nyerő, különösen fájlműveleteknél

FELPÖRGETETT TELJESÍTMÉNY

A hivatalos javítócsomag semmiféle gyorsulást nem hoz a Windows 7-nél – ezt mi is tapasztaltuk az SP1 bétatesztjénél. A PC Guru DVD-jén mellékelt szervizcsomagban azonban van néhány hasznos sebességnövelő alkalmazás.

Gyorsabb böngészés: A beépített Internet Explorer 8 nemcsak hogy komoly biztonsági kockázat, de egyben az egyik leglassabb böngésző is. Az IE9 nagy változást fog hozni ezen a téren, ám erre még fél évet kell várnunk, így addig is cseréljük le az IE8-at valami gyorsabb, biztonságosabb megoldásra. A DVD mellékleten a Google-féle Chrome böngészőt találjátok, ami jelenleg az egyik leggyorsabb alternatív böngésző, emellett biztonság és szolgáltatások terén is többre képes, mint az elavult IE8.

DVD
A CHIP szervizcsomagja megtalálható lemezmellékletünkön az SP1 menüpontban.

Windows szolgáltatások javítása: A Microsoft hivatalos SP1-e tartalmaz némi ráncfelvarrást, ám ezek többnyire a motorháztető alatti, a felhasználó számára láthatatlan változtatások lesznek. A mellékelt szervizcsomagban olyan eszközöket találtok, amik a Windows 7 szolgáltatásainak teljesítményét és tudását is feljavítják. A Windows 7 Little Tweaker automatikusan véget vet a lefagyott programoknak, és még az ablakkezelés sebességét is tovább javítja.

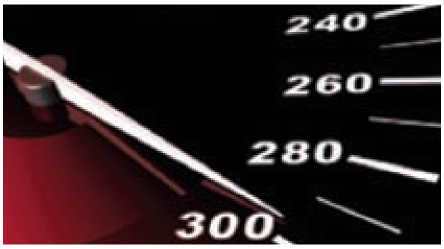
Optimális munkakörnyezet: A Microsoft végzett ugyan kutatásokat arra nézve, hogy a felhasználók milyen szolgáltatásoknak örülnének a leginkább, a végén azonban ezeket nem ágyazta bele az SP1-be. Nektek azonban nem kell lemondanotok ezekről, mivel a mellékelt 7Tweak segédprogrammal aktiválhattok néhány alapértelmezetten letiltott szolgáltatást, amiket a Microsoft nem reklámoz: ilyen például a könyvtárakhoz rendelhető meghajtóbetűjel. Ehhez a programban a Tools pont alatt válasszuk a Virtual Drives opciót, jelöljük ki a megfelelő könyvtárat, majd adjunk egy betűjelet virtuális meghajtónknak. Amennyiben a Permanent opciót is aktiváljuk, újraindítás után a rendszer már automatikusan kiosztja a megfelelő könyvtárnak a betűjelet. A meghajtót a Create linkre kattintva hozhatjuk létre. Ha többé már nincs szükségünk egy-egy virtuális meghajtóra, a Virtual Drives Remover pont alatt távolíthatjuk el a felesleges bejegyzéseket.

AZ AERO KITERJESZTÉSE

Az esély arra, hogy a Microsoft és az Apple összeáll, hogy elkészítsék a valaha volt legjobb kezelőfelületet (és OS-t), gyakorlatilag nulla. A DVD-nken mellékelt szervizcsomagban található segédprogramokkal azonban mindenki kénye-kedve szerint alakíthatja át a Windows 7 Aero felületét.

Tálca új funkciókkal: OS X alatt a Stack opció gyors és kényelmes elérést biztosít a gyakran használt könyvtárakhoz. Elég egyet kattintani a tálcán, a kiemelt könyvtár tartalma azonnal elérhetővé válik, nem kell a Windows Intéző elindulására várni. Ami az OS X-ben alapértelmezett, azt még a Windows 7 SP1 sem tartalmazza. Nem úgy a DVD-nken található szervizcsomag, amiben megtaláljátok a 7stacks programot. Ezzel könnyedén beállíthatjuk ezt a roppant hasznos funkciót.

5 HALADÓ TIPP A GYORSABB MUNKÁHOZ



1. Gyorsabb indítás

Számítógéped akár egyetlen másodperc alatt is képes elindulni – nem hiszed? Aktiváld az alaplapod BIOS-ában az S3-as Suspend módot, majd a Windows 7 tálca kikapcsoló gombját módosítsd Alvó állapotra, így géped az 1-2 wattot fogyasztó készenlétből 1 másodperc alatt feléled. Különösen ajánljuk ezt net- és notebook-tulajdonosoknak.

2. Kijelzőváltás

Másodlagos kijelzőt, tévét, kivetítőt csatlakoztatnál a gépedhez? A Windows 7 oprendszer videokártyától és drivertől függetlenül azonnal felismeri és integrálja a rendszerbe az új kijelzőt. A Windows + [P] gombbal egyszerűen válthatunk a kijelzési módok között: klónozás, az asztal kiterjesztése vagy éppen a monitor/kivetítő lekapcsolása.

A program indítása után jelöljük ki a megfelelő könyvtárat (Folder to use for stack), adjunk neki nevet (Caption), és igény szerint változtassuk meg az alapbeállításokat. Az SF gombra kattintva a Start menü bizonyos részeit vagy rendszerkönyvtárakat is kijelölhetünk egyszerűen. A beállítások végeztével a Create Shortcut on Desktopra kattintsunk, majd az Asztalról egyszerűen mozgassuk át a frissen elkészült ikont a tálcára. A program beállító paneljét ezután be is zárhatjuk, mostantól könnyedén elérhetjük kiemelt könyvtáraink tartalmát.

Designfrissítés: A Windows 7 Aero felülete kiválóan sikerült, de testreszabhatósága és variálhatósága nem éppen tökéletes. A csomagban található Talisman Tool, illetve a Rainmeter két olyan alkalmazás, amik képesek teljesen átváltoztatni Windowsunk kezelőfelületét. Érdemes kipróbálni őket, mert sok hasznos újdonságot rejtenek, és saját grafikus motorjuknak köszönhetően kellően gyorsak is.

A HIVATALOS JAVÍTÓCSOMAG SEMMIFÉLE GYORSULÁST NEM HOZ A WINDOWS 7-NÉL – EZT MI IS TAPASZTALTUK AZ SP1 BÉTA-TESZTJÉNÉL

A PC Guru olvasói számára ingyenesen használható az Eset Smart Security

A DVD

7STACKS
Könyvtárakat hozhatunk létre a szupertálcán

7TWEAK
Több hasznos szolgáltatással bővíthetjük új Windowsunkat

CHROME Biztonságos és nagyon gyors, alternatív böngésző

COMODO INTERNET SECURITY
Ingyenes tűzfal és vírusirtó

ENHANCEMYSE7EN
Kiváló tuningcsomag kifejezetten kezdők számára

ESET SMART SECURITY
Olvasóink számára ingyenes, kiváló biztonsági csomag

RETURNIL
Rögzíti a rendszer módosításait, és ha kell, visszaállítja az eredeti állapotot

TALISMAN/RAINMETER
Teljesen átalakíthatjuk Windowsunk kezelőfelületét

USB 3.0 DRIVER
Friss meghajtóprogram az USB 3.0-s vezérlőkhöz

WINDOWS 7 FIREWALL CONTROL
A beépített tűzfal roppant hasznos kiegészítése

WINDOWS 7 LITTLE TWEAKER
A legújabb Windows finomhangolója

3. Új tálcafunkció

A Windows 7 új szupertálcája rengeteg trükkre képes. Ha két vagy több példányban indítanánk egy programot, tartsuk lenyomva a SHIFT billentyűt kattintáskor. A tálcára bármilyen programot vagy akár gyakran használt dokumentumot rögzíthetünk a fájl helyi menüjének segítségével, vagy egyszerűen csak a tálcára húzva az ikont.

4. Gyors ablakmozgatás

A két vagy több monitorral dolgozó felhasználók roppant hasznosnak fogják találni a Windows 7 Aero Snap elnevezésű ablakkezelését. A kijelző széleihez igazodó Snapet a Windows + bal-jobb kurzorbillentyűkkel érhetjük el, ha pedig a SHIFT-et is lenyomva tartjuk közben, az aktuális ablakot mozgathatjuk a monitorok között.

5. Árnyékmásolatok letiltása

A Windows 7 operációs rendszer – tegyük hozzá, nagyon helyesen – alapértelmezetten biztonsági másolatot készít a háttérben a fontosabb rendszerfájlokról és dokumentumainkról. Ha másik cég gyártotta programmal intézzük rendszerünk és fájljaink biztonsági mentését, kikapcsolhatjuk ezt az opciót a Kötet Árnyékmásolata szolgáltatás manuális leállításával.

MIT GONDOL A JÁTÉKRÓL A JAPÁN ALVILÁG?

Yakuza 3

A játékok piacra dobása előtt mára már általánosnak mondható gyakorlat a célközönség bevonásával operáló tesztelés, de ki hallott már olyat, hogy magukat az alkotás inspirációjául szolgáló – esetünkben nagyon is valós – karaktereket is bevonnák a folyamatba? Márpedig néhány hónapja pontosan ez történt, hála a Japán alvilágában immár több mint egy évtizede lubickoló amerikai bűnügyi újságírónak, Jake Adelsteinnek (aki egyébként a nem kevéssé hatásvadász című „Tokyo Vice" című worldwide bestsellert is jegyzi). A derék Jake nem kisebb fába a fejszéjét, mint hogy a PlayStation 3-ra készült Yakuza 3 sikerjátékot értékeltesse – igazi jakuzákkal. Az elsötétített helyiségben, némi cigaretta és csempészett whiskey társaságában 3 japán nehézfiú próbálta ki a játék valamennyi aspektusát, és szerzett alapvetően pozitív benyomásokat. A jakuzák – a szakmájukat „népszerűsítő" üzeneteken túl – elsősorban a mahjongot, szexmasszázst és hoszteszklubokat felvonultató részekkel voltak leginkább elégedettek, vagyis pont azokkal, amiket az amerikai cenzorok eltávolíttattak a játékból. Nem véletlen hát, hogy a „kísérlet" egyik alanya, a jakuzafőnök Shirokawa a teszt végeztével nem túl hízelgően nyilatkozott eme elítélendő gyakorlatról, mondván: „Sajnálom azokat, akik az amerikai verziót vették meg. A Sega USA gáz." (Bár ő kicsit durvább jelzővel fejezte ki elégedetlenségét…)

A MESTERSÉGES ÁLLKAPOCS HARAPNI KÉSZÜL

Androidos újdonságok

Ha cikkeink nyomán valakinek még nem tűnt volna fel, részünkről fokozott rokonszenvvel követjük a Google nyílt forráskódú mobil operációs rendszerének evolúcióját, tekintve, hogy jelen pillanatban kizárólag az Androidot látjuk alkalmasnak arra, hogy megmérkőzzön a felhasználók totális kontrollját zászlajára tűző Apple i-előtagú elektronikus szörnyseregével. Habár a „jó fiúk" szerencsére számos csodafegyvert éleznek a munka zajától hangos műhelyeikben, közülük is élre kívánkozik a nagy sikerű Motorola DroidX utódja, a Droid Pro a maga 4 inches kijelzőjével, 1,3 GHz-es processzorával és – a Verizonnak köszönhetően – ún. „global roaming" képességeivel (ez utóbbi amúgy mindössze annyit jelent, hogy a telefon a GSM mellett a CDMA szabványt is támogatja).
Aztán persze nyakunkon van az Andriod-alapú „iPad-killer" táblagépek inváziója is, kezdve a sort a Samsung 7 inches, elülső webkamerás eszközével, folytatva a Motorla 10 inches, szintén az új 1,3 GHz-es Arm processzorral szerelt és már Android 3.0-t futtató megoldásával, s zárva a tengerentúlon nagyjából lapzártánk magasságában a boltok polcaira kerülő, Dell „Streak" névre hallgató (korábban csak mini 5-ösként emlegetett) tábla+telefon hibriddel. Ez utóbbi, dacára annak, hogy 5" méretű kijelzővel dicsekedhet, vékonyságának és alacsony súlyának köszönhetően – kategóriájában először – mobilként is tényleg megállja a helyét. Természetesen ez is Androidot futtat, ráadásul brutális üzemidővel bír, és a designja is felettébb átgondoltnak tűnik.

1000 KM/ÓRA AZ „ELNÉPTELENÍTETT" CSŐBEN

Evacuated Tube Transport

A világ (egy része) a francia TGV és a japán R-Maglev „szupervonatok" lélegzetelállító sebességrekordjaira figyel (előbbi 575, utóbbi 581 km/órás végsebességet ért el, ám az némiképp a francia mérnökök oldalára billenti a mérleg nyelvét, hogy ők mindezt normál síneken vitték végbe, és nem holmi horrorisztikus árú mágneses pályán). Most azonban valamennyi eddigi csúcs gyorsan a múlté lehet, legalábbis akkor, ha megvalósulnak a Kínai Tudomány- és Műszaki Egyetem tervei, és az elkövetkezendő években üzembe áll az első, akár 1000 km/órás végsebességre is képes szupervonat. A hangsebességet megközelítő száguldás persze komoly infrastruktúrát igényel, így a kínaiak a „maglev" (vagyis a mágneses levitáció elvén működő) vonat koncepcióját még megfejelik egy gigantikus vákuumcsőbe integrált pálya ideájával, ami a tervek szerint minimálisra csökkenti majd a súrlódás okozta veszteséget. Kelet-ázsiai barátainkat még az sem zavarta, hogy egy amerikai feltalálónak, bizonyos Daryl Osternek bejegyzett szabadalma van a kérdéses technológiára: a rájuk jellemző hatékonysággal rövidre zárták a történetet, és leszerződtették a hazájában hiába kilincselő Mr. Ostert.

Végezetül a meglepő költséganalízis: a kínaiak számításai szerint az ETT (Evacuated Tube Transport) pályájának kiépítése mindössze kb. 10 százalékkal kerül többe a „hagyományos" vasútnál (kb. 32,5 M USD vs. 29,5 M USD), ami tekintve a nem csekély sebességkülönbséget, meglehetősen kedvezőnek tűnik. Az igazsághoz persze az is hozzátartozik, hogy az összehasonlításhoz használt „tradicionális" vonat is 350 km/órás végsebességre képes…

Itthon egyelőre nem kell attól tartani, hogy…

…ilyen szerelvények zaja zavarja meg a vasutak mellett lakók álmát

írta: Joshua

MI MOZGATJA AZ ŰRHOMOKOT?

Cassini-küldetés

Annak idején (konkrétan 2005 februárjában) különlegesen hosszú terjedelemben írtam a Szaturnuszt megcélzó Cassini-küldetés legizgalmasabb etapjáról, a Huygens leszállóegység Titánra való ereszkedéséről. A misszió ezzel persze nem ért véget, és a Cassini azóta is szorgalmasan gyűjti az adatokat: legutóbb épp a Titán egyenlítői területein található óriási homokdűnék rejtélyét fejtette meg: ezeket azok a nyugat-keleti irányú „monszunszelek" keltik, amelyek a titáni napéjegyenlőség idején hajlamosak bekövetkezni, a légkör időszakos felmelegedésének hatására. Az idézőjel mindazonáltal korántsem véletlen a „monszun" kapcsán, hiszen annak sebessége némiképp kisebb földi testvérénél: mindössze 7-8 km/óra. A Titán túlnyomórészt „halott" világán azonban ez is elegendő a nagy tömegű homok mozgatásához.

DIPLOMA VAGY IGAZI TUDÁS?

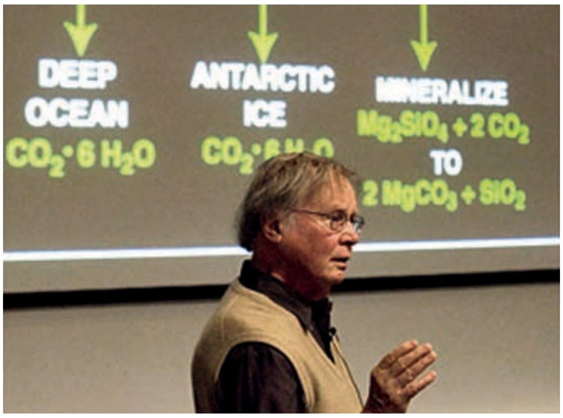
Gates ismét megmondja

A Microsoft alapítója (és egykori vezére), Bill Gates szokásához híven igen érdekes véleménnyel állt elő – ezúttal a felsőoktatással kapcsolatban. Emlékezetes, hogy Gates és a tengerentúli edukáció sokáig nem ápoltak túl jó kapcsolatot egymással, tekintve, hogy hősünket 1975-ben rövid úton kicsapták a Harvardról (aki ezek után alapította meg legendás cégét). Ennek fényében nem meglepő hát Gates kijelentése, miszerint a diploma többé fabatkát sem ér, hiszen aki igazi tudásra szomjazik, annak ott van az internet. A Bill Gatest 2007-ben rehabilitáló és díszdoktorrá avató Harvard mindenesetre eddig nem kommentálta a kijelentést.

Google wave

➲ Amikor már-már úgy tűnt, hogy minden, amihez a Google hozzányúl, arannyá változik, hirtelenjében egy rossz hír is érkezett a házuk tájáról: rövidnek a legnagyobb jóindulattal sem mondható hezitálás után beszüntették az e-mailt felváltani hivatott Wave fejlesztését. Ami viszont kifejezetten jellemző a Google felhasználóbarátságra: nemcsak hogy továbbra is nyújtanak támogatást a termékhez, hanem ingyenes eszközöket is biztosítanak a userek számára az eddigi Wave tartalmak migrálásához.

➲ Azt eddig is tudtuk, hogy az észak-koreaiak igencsak sajátos elképzelésekkel bírnak az IT-ről, kezdve a magát internetszakértőnek bélyegző Kedves Vezetőtől egészen a saját fejlesztésű, Linux-alapú, ám megtévesztésig Windows-szerű operációs rendszerig. Most pedig kiderült, hogy a webdesign is az erősségük... Szó szerint, ugyanis aki ellátogat a http://www.korea-dpr.com weboldalra, és megtekinti annak forráskódját, az meglepődve tapasztalhatja, hogy a „strong" (erős) szócska ismétlődően, mintegy mantraként került felhasználásra a sorok közt – bizonyára a nem elég stabil nyugati programnyelv szilárdságát feljavítandó.



➲ A globális felmelegedésről már mindent (és annak ellenkezőjét) elmondtak, így hát vélhetően a mostani hír sem fog szöget ütni a szkeptikusok titániumvázas koponyájába: tengerentúli óceán- és klímakutatók minden eddiginél alaposabb bizonyítékokkal álltak elő a jelenség létét illetően. A 300 tudóst tömörítő csapat munkájában 48 ország 700 meteorológiai állomására támaszkodott, és egyértelműen sikerült rámutatnia az egymást követő, mind forróbb és forróbb évek trendjellegére.

➲ Már valamennyi nagyobb webböngésző rendelkezik olyan ún. inkognitó, avagy a webes szleng szerint pornó móddal, ami a fejlesztők ígéretei szerint „láthatatlan" világhálós tripeket tesz lehetővé. A Carnegie Mellon kutatói mindazonáltal úgy találták, hogy a magánélet védelme finoman szólva is hiányos valamennyi megoldásban. A problémát állítólag elsősorban a bővítmények okozzák, köztük is mindenekelőtt (mily meglepő!) az Adobe Flash, ami szakértő kezekben bármikor „elénekli", hogy ki és merre járt titokban a virtuális kertek alján...

írta: Horváth Patrik

hwmentoov@pcguru.hu

HARDVERMENTŐÖV

SEGÍTSÉG: A HARDVEREM!

KONFIG KÉRDÉS

Sziasztok !

Van egy PC-m, amiben a következők vannak: Asus P5VD2-VM SE, Intel Core 2 Duo E4400 2.0 GHz, 2 GB RAM DDR2 Kingmax 800 MHz, ATI Radeon HD 2600 PRO 512 MB, 250 GB HDD, Chieftec 550 watt, Windows XP Home Edition 32 bit. Mondtam haveromnak, hogy szeretnék új alaplapot, videokártyát, RAM-ot és processzort venni. Ő ezeket ajánlotta :

– ASUS P7H55-M PRO,
– ASUS EAH5570/DI/1GD3(LP) PCIE,
– INTEL Core i5-750 2.66Ghz 1156 BOX,
– APACER 2048Mb DDR3 1066Mhz

Érdeklődnék, hogy mi a véleményetek, ezek a hardverek jók lennének? Amit erre a célra szánnék, az max. kb. 130k. Válaszotokat előre is köszönöm!

ÁRPÁD

Kedves Árpád!
Nem tudom, pontosan mi a célod ezzel a pénzmennyiséggel, azon kívül, hogy gyorsabbá tedd a géped. A HD2600Pro-ból ítélve valószínűleg a mostani konfigot is játékra vetted, ebben az esetben viszont a Radeon HD5570-nel – amit a barátod javasolt – nem igazán leszel előrébb, hiszen alig gyorsabb a mostani videokártyádnál. A processzor jóval erősebb, ehhez nem férhet kétség, ám ha tényleg a játék az elsődleges cél, akkor én máshogy költeném el ezt a pénzmennyiséget, hiszen túlságosan kiegyensúlyozatlan az ismerősöd által felvázolt konfiguráció. Én lehet, hogy inkább vennék egy erősebb Core 2 Duo / Quad processzort a mostani alaplapodba (előtte nem árt BIOS-t frissíteni!), a 2 GB RAM mellé még kettőt, a megmaradt pénzből pedig egy GeForce GTX 460-at újítanék be, ráadásul mindez nem is kerül 130 ezer forintba, hanem csak maximum 100-110-be. Nem árt gondolni arra is, hogy a tápegységed megbirkózik-e a közelgő feladattal. Amennyiben nem, úgy a szokásos belépő szintű Corsair CX400 beszerzése erősen javallott. Ha mindenképpen Core i3/i5/i7 alapú gépet szeretnél, akkor jóval gyengébb grafikus kártyára marad csak pénzed, ami a játékok szempontjából rossz hír, hiába lenne erősebb CPU a gépedben, úgyhogy fontold meg, mi mennyit ér meg Neked.

VGA UPGRADE

Helló, Patrik!

Szeretném lecserélni a videokártyám, és ebben kérném segítségedet. Jelenlegi konfigom:
– alaplap: Gigabyte GA M54 SLI S4
– proci: AMD Athlon 64 x2 5600
– VGA: NVIDIA GeForce 9600 GT 1GB
– RAM: 4GB DDR2-800 Kingston
– táp: Gigabyte Superb 460
– monitor: Samsung SyncMaster T220 22"
Én egy HD5770-re gondoltam. Max 45k a keret. Érdemes, vagy terelődjek más irányba? Segítségedet köszönöm.

BARRNI

Kedves Barrni!
Bár a Radeon HD5770 gyorsabb, mint a jelenleg Nálad lévő GeForce 9600GT, de annyival nem, hogy érdemes legyen a cserén gondolkodni. Javaslom, hogy ha már váltasz, akkor csakis jóval erősebb VGA-t vegyél. Az első és véleményem szerint jelenleg egyetlen célpont a GeForce GTX 460, ami ugyan több mint 45 ezer forint, ám nem olyan sokkal, hogy ne érje meg spórolni rá még egy kicsit (jelenleg 52-55 ezer forint között mozog az ára). A processzorod elképzelhető, hogy kevés lesz már a kártya teljes kihajtásához, de az 1680×1050-es felbontásnál ez aligha számít majd.

ROUTER KÉRDÉS

Helló!

Apámnak és nekem van fejenként egy saját gépünk. LAN-ba vagyunk kötve, és nekem csak úgy van netem, ha neki be van kapcsolva a gépe. Ez egy darabig jó volt, de most már eléggé zavaró tényező. Abban szeretném a segítségeteket kérni, hogy ajánljatok egy olyan routert – már ha létezik ilyen –, amivel meg lehet határozni a net kihasználtságát (vagyis meg tudjuk határozni, hogy én ennyi és ennyi sávszélességet kapok, és ő is ennyi és ennyi sávszélességet kap, és ezt mindenki ossza be magának). Remélem, tudtok segíteni. Várom válaszotokat.

ZOLI

Kedves Zoli!
A feltöltési sebesség korlátozására ma már a legtöbb router képes, de a letöltési sebesség szabályozására nem mindegyik. A rajtuk keresztül menő adatforgalmat viszont igyekeznek úgy elosztani, hogy az a felhasználáshoz igazodjon, tehát nem biztos, hogy érdemes előre eldönteni, ki mekkora szeletet hasít ki a tortából. Egyébként létezik egy Netlimiter nevű program, amivel Te magad is be tudod állítani az internetkapcsolatod maximális le- és feltöltési sebességét. Ha routervásárlásra szánjátok el magatokat, akkor az ajánlott márkák a Linksys és a TP-Link.

WOW-OS KONFIG

Sziasztok, Gurusok!

Gépvásárlási tanácsért fordulok hozzátok, remélem, tudtok segíteni, mert a különböző fórumokon, tesztoldalakon nem igazán találtam megfelelő választ a problémámra. Arról lenne szó, hogy a teljesen elavult gépemet egy az egyben le kellene cserélni, szinte semmi sem használható fel belőle (kivéve természetesen monitor, egér, billentyűzet). Az egyetlen feladat, amit el kellene látnia, az a World of Warcraft futtatása sok add-onnal, legalább közepes grafikai beállításokkal, élvezhető sebességgel, ts3-mal a háttérben. Mindezt nagyon jó lenne, ha a Cataclysm kiegészítő után is megtenné (bár persze tudom, mivel még nem jelent meg, elég nehéz megítélni, de nektek hátha jobb rálátásotok van a várható gépigényre). A keret egyelőre kétszázezer forint lenne, de persze – kis mértékben – bővíthető. Bónusz kérdésként még annyi, hogy mindez esetleg megoldható-e laptopban, illetve mennyibe kerülne egy ezen elvárásoknak megfelelő laptop? Köszönettel:

NEMES ANDRÁS

Kedves András!
A World Of Warcraftnak szerencsére ma már nem igazán van komoly gépigénye még add-onokkal se. Sajnos a motor sajátossága, hogy ezek a kiegészítők eléggé le tudják fogni, ezzel nem nagyon lehet mit kezdeni. Ha tényleg nem óhajtasz más játékokat előkapni, akkor a 200 ezer forint simán túlzásnak számít.

A kulcs egy megfelelően erős videokártya és lehetőleg magas órajellel büszkélkedő processzor, minimum 4 GB memória. A konyhafőnök ajánlata egy P55-ös vagy H55-ös Intel chipsettel rendelkező alaplap, egy Core i3-530-as processzor, 4 GB RAM és egy GeForce GTX 460 videokártya. Ez nagyjából 135-140 ezer forintot emészt fel, emellett jut még pénz egy jó nagy merevlemezre, egy pofás házikóra és egy minőségi tápegységre is. Notebook-fronton már nehezebb a dolog, igaz, ott mindössze 1366×768-as felbontással kell megküzdenie a hardvernek. 200 ezer forintba alapvetően bele lehet férni a hordozható gépeknél is, ráadásul ma már processzorból és videokártyából se kell egetverő kompromisszumokra kényszerülni – persze az asztali verziókhoz képest még mindig jóval gyengébb egységekről beszélünk. Amik megfelelhetnek a kritériumoknak:

– Asus K42JV-VX050D
– Asus K52JB-SX072D
– Acer Aspire 5745G-353G32MN
– HP Pavilion dv6-3050eh XB510EA

Arra viszont nem árt felkészülni, hogy míg egy asztali gépet a remek teljesítmény mellett szinte tökéletesen hangtalanná lehet tenni, addig egy megfizethető, de erős notebook jellemzően nagy zajt fog csapni – legalábbis játék alatt biztos. Az akkumulátoros üzemidővel vélhetően nem lesz gond, hiszen komolyabb terhelés nélkül elég keményen visszavesznek a tempóból a modern processzorok és grafikus kártyák egyaránt. A bővítésnél viszont megint csak az asztali gép viszi a prímet, hiszen a notebookhoz nem tudsz hozzányúlni, legfeljebb az egészet cserélni. Azt kell eldöntened elsősorban, hogy muszáj-e ide-oda cipelned a leendő masinát, avagy sem. Előbbi esetben szóba jöhet a noteszgép, utóbbiban viszont egyértelműen az asztali konfig a nyerő.

ATI EYEFINITY

Hali!

Egyetlen kérdésem lenne. Adott 3 egyforma monitor, de nincs rajtuk DisplayPort. A VGA-mon (HD5970) van 2 DVI és egy miniDP. Valamilyen átalakító létezik, amivel működne is? Külföldi oldalakon írtak hideget, meleget. Ha lehetséges, el szeretném kerülni a tízezres aktív átalakítókat. Előre is köszi!

ZOSZKO

Kedves Zoltán!
Sajnos gyakorlati tapasztalattal nem szolgálhatok, abban viszont tudok segíteni, hogy hol tudod a legegyszerűbben beszerezni a működéshez szükséges mini DisplayPort/DVI átalakítót. Tekintettel arra, hogy az Apple notebookjain és asztali gépein is már egy ideje ilyen csatlakozók találhatók, bármelyik Apple boltban kapsz (7-8 ezer forintért) egy rövid, alig 10 centis átalakítót. Ez azért is jó, mert bőven lesz hely a harmadik DVI-s monitor csatlakoztatásának, nem lesz útban a másik két DVI csatlakozó a videokártyán. Ennél olcsóbban egyelőre sajnos nem igazán lehet megúszni a dolgot.

AM2-RŐL AM3-RA: MEGÉRI?

Szia, Patrik!

Csatolom a konfigomat, azt hiszem, minden lényeges dolog benne van.

– AMD PhenomII X4 955 BE
– Sapphire HD5850
– Corsair TX650W
– MSI 790XT-G45
– 1 TB Samsung HDD
– 4 db Kingmax 1GB DDR2 1066MHz
– Cooler Master Hyper TX3 CPU cooler

Az első kérdésem az lenne, hogy érdemes-e kipakolni a szeretett alaplapomat és a memóriákat, és beruházni egy AM3-as alaplapra, valamint DDR3-as memóriákra? Milyen előnyökkel járna ez? Van egyáltalán értelme váltani? Nem szeretném értelmetlen dolgokra költeni a pénzem…
Második kérdésem: Ha van értelme a dolognak, akkor milyen alaplapot (ha ésszerű, maradnék az MSI-nél) és memóriákat ajánlasz?
Harmadik kérdésem: Van az alaplapom tetején 4 kicsi kék LED. A kézikönyv azt írja, hogy ha egy LED világít, akkor a proci „1 phase power mode"-ban van, ha mind a négy LED világít, akkor meg „4 phase power mode-ban". Ezek mit jelentenek?
Negyedik kérdésem: Sok helyen azt írták, hogy ha lecserélem a VGA gyári hűtőjét, elvész a garancia. Ezt hogy tudják megállapítani? Kívülről nem látszik semmilyen matrica, ami elszakadna, ha meg belül van, akkor hogy tudják megnézni? Gondolkoztam egy csendesebb és hatékonyabb hűtő beszerzésén, de a garanciavesztés miatt nem merek belevágni. Ha esetleg mégis venném a bátorságot, milyen hűtőt ajánlasz?
Bónusz kérdés: Minek a hibakódja ez a fajta sípolás? Hosszú, rövid, rövid, rövid

Előre is nagyon szépen köszönöm a segítséged, és elnézést a sok kérdésért! Üdv,

HESS

Kedves Gergő!
Az alaplap- és memóriacserét abszolút ellenzem, hiszen teljesítményben gyakorlatilag semmivel nem lennél előrébb, viszont sok pénzt ellőnél a témára. Hacsak nem kapsz remek ajánlatot a mostani deszkádra és memória párodra, én biztos nem ölnék egy fillért se bele a cserébe. A LED-ekre annyi a válaszom, hogy minél több maggal rendelkezik egy processzor, és minél magasabb feszültségen üzemel, annál stabilabb áramellátás szükséges a stabil működéshez. A négy fázis az alaplapod által maximálisan biztosítható szuflát jelenti, magyarul teljesítőképességének maximumán dolgozik. A videokártya hűtőjének cseréje önmagában még nem jár garanciavesztéssel, amennyiben a csere során nem keletkezik fizikai sérülés a videokártya nyákján, illetve a grafikus magon és a memóriachipeken. Garanciális ügyintézésnél viszont lehetnek olyan cégek, amelyek csak gyári hűtővel fogják elfogadni a jótállás érvényesítését, tehát vissza kell majd szerelned a gyári hűtőt, ami még egy lehetőség lehet a hibázásra. Én amondó vagyok, hogy a Radeon HD5850-eden nem érdemes kísérletezni, ráadásul annak a gyári hűtője egyáltalán nem hangos (terhelésre van hangja, az igaz), sokkal halkabb megoldást amúgy sem találnál a piacon. Azt pedig kétlem, hogy 10-15 ezer forintot el szeretnél szórni egy másik hűtőre, ami ráadásul a házon belül fogja keringetni a meleg levegőt. A sípolást passzolom, VGA és RAM hiba is lehet (vagy rossz érintkezés), érdemes kiszedni a memóriákat és a videokártyát is, majd visszatenni őket határozott mozdulattal (a művelet előtt természetesen áramtalanítsd a gépet).

ÁLTALÁNOS TUDNIVALÓK

Ha valamilyen oknál fogva rakoncátlankodik a gépetek (például valamelyik játékban textúrahibákat produkál a videokártya) és emiatt írnátok nekünk, előtte telepítsétek fel minden hardverelemhez a legújabb meghajtóprogramokat. Ha csak egy konkrét játékkal van gond, az ahhoz elérhető javításokat is rakjátok fel. Ez önmagában sokszor megoldja a problémát! Ha mégsem jártok sikerrel, leveleiteket továbbra is várjuk a hwmentoov@pcguru.hu e-mail címre.

ALIENWARE LAPTOP KÜLFÖLDRŐL

Ola Guru csapat!

Rég volt már, hogy írtam nektek, ám most újra a segítségetek kellene! Szeretnék venni egy Alienware M15x laptopot, csak előtte lenne néhány kérdésem a NAGY Guru(k)-hoz:
1. Az összerakott gép árán felül mennyibe fog nekem fájni a szállítás, adó meg ilyesmi?
2. Lesz-e rajta ékezetes betű (mert a képeken nem láttam)?
3. Szerintetek elég lesz az i5-ös proci?

Válaszotokat előre is köszönöm!

BUNK, HŰ OLVASÓTOK

Kedves Bunk!
Attól függően, hogy melyik országból rendeled a gépet, elképzelhető, hogy lesz rá adó. Ha az Európai Unión kívülről rendeled, akkor biztosan kell majd vámot és áfát fizetned, ami alaposan megdobja az árat. Fontos, hogy vásárlás ELŐTT járj utána annak, hogy az adott cég szállít-e Magyarországra, avagy sem (sokan sajnos nem, vagy csak nagyon drágán). Ékezetes betűk nem lesznek, illetve az „Y" és „Z" betűk is meg lesznek cserélve, ettől függetlenül, ha beállítod a magyar billentyűzetkiosztást, ugyanott lesz minden, ahol egy rendes itthon vásárolt gépnél lenne. Csak vakon fogsz gépelni, mert a felirat természetesen eltérő lesz majd a gombokon. A Core i5-ös processzor alapvetően mindenre elég, nem hiszem, hogy érdemes súlyos összegeket fizetni egy i7-es modellért. Egyébként itthon is lehet kapni a legerősebb M15X-et valamivel 600 ezer forint felett, nem biztos, hogy sokkal olcsóbban jössz ki, ha külföldről rendeled meg.

levrov@pcguru.hu

LEVROV

MERT A LEVROV JÓ, ÉS BÖLCS ANNAK MINDEN OLVASÓJA

SZEPTEMBERI ESŐ ARANYAT ÉR. Csak kiszurkoltam az őszt, bár nem hiszem, hogy a hirtelen beállt csapadékos és hideg időnek sok köze lenne az általam rendszertelen időközönként előadott esőtánchoz. A lényeg, hogy a dolgok visszaállnak a megszokott rendjükbe, a dolgozóknak nem kell amiatt szomorkodniuk, hogy a fiatal lumpenek rajtuk élősködnek a strandidőben, az iskolásoknak meg nem kell többet idegeskedniük az évkezdés miatt: eljött, túl is vagyunk rajta, végre megint kettőre emelkedik a Guru olvasására lehetőséget adó helyek száma, hiszen mostantól nem csak a WC-n, de az órákon a pad alatt is művelődhetünk. Természetesen nem bátorítok erre senkit, hiszen a tanulás az első, mert ahogy az öreg Széchenyi is mondta: kiművelt emberfők sokasága a nemzet igazi hatalma.

ÖT PONT AZ IGAZSÁG JEGYÉBEN

Szeva, Migu(e)l!

1. Az új stílus elfogadva. Hiba: miért nincs a következő teljes játék az utolsó oldalon feltüntetve – minősítése: megbocsátható.
2. Az újságban az Aquás teljesítményteszteknél észleltem, hogy megpróbáljátok becsapni az egyszeri olvasót. A Singularity és a Blur tesztje a színeken és képen kívül egy az egyben ugyanaz. Nos, ez felháborító, megyek is gyártani az összeesküvés-elméleteimet (jó hosszú szó). De ennek a gondolatsornak a végére, az előző szám kapcsán egy „szmájlit” teszek.
3. Tetszik, hogy megújult a guru, több éve olvasom (bár nem tudtam mindig folyamatosan), de azért ott a DE. Ne higgyétek, hogy itt meg szabad állni. Tessék új rovatokat kitalálni.
4. Néha azért egy (gurus) posztert nem vetnék meg az újságban.
5. Végezetül: A Guru Legyen Veletek!

CYBERIA

Ui.: Migel (azér ez a név jobban hangzik, nem?) néha felvethetnél néhány komolyabb vagy épp egyáltalán nem komoly témát a guruban.

1. Na, a mostani hónap erős bizonyságul szolgált arra nézvést, hogy a csalódások, vádaskodások és félreértések elkerülése végett SOHA nem fogjuk beírni a következő teljes játék címét az aktuális lapszámba, még akkor sem, ha a szállító a saját anyja életére esküdözik, hogy márpedig nyugodtak lehetünk, meglesz a ... Szóval valami nagy cím. Aztán a leadási határidő környékén egyszer csak veszít az önbizalmából ugyanez a figura, kicsit később már a telefont se veszi fel, végül meg kiderül, hogy nem az ő hibája, neki is biztosra mondták, és hát ne haragudjunk, neki kellemetlen ez az egész. Mi meg vakarhatunk elő valami cserejátékot, nyilván egy picit sem idegeskedünk, meg nem csúszunk a leadással, így a nyomda sem pattog – szép élet ez, de nem ez a lényeg. Nem fogjuk beleírni, még akkor sem, ha mi már itt játszunk vele, mert igyekszünk tanulni a hibáinkból.

2. Ha már a hibák szóba kerültek, örömkönnyekkel a szememben, no meg nem kevés fals büszkeséggel a hangomban jelentem be, hogy a 2010/08-as számunk minden idők leghibásabb Guruja volt, ami legalább annyira köszönhető a sebtiben megejtett – ámde szerfelett sikeres – dizájnváltásnak, mint szati hozzá nem értésének, illetve a mi slendriánságunknak. Kicsit komolyabban: ez valami komoly hiba a Mátrixban, mert Bate is, és én is emlékszünk arra, hogy leteszteltük a játékokat (bizonyságul ott a merevlemezen egy halom Excel-tábla az adatokkal), sőt, még az is rémlik, hogy a megfelelő értékekkel feltöltöttük a táblázatokat, de úgy tűnik, hogy az utómunka valamely fázisa során ezeket valahogy felülcsapta egy meglehetősen gonosz és humortalan egyén.

3. Nem állunk meg, amíg valaki azt nem mondja.

4. Most ez a gurus poszter olyasmit jelent, hogy Chris félakton, vagy egy nagy logó egy fekete lapon? Nem értem, miért lenne az jó nektek, de ha csak ekkorák az igények, lehet, hogy tehetünk valamit. Már csak azt kell tisztázzuk, hogy szeretnétek a félakt eloszlását? Derék fölött, vagy derék alatt legyen a meztelen rész, esetleg jó úgy, hogy a mellbimbók és a combok közti területen visel ruhát a delikvens (aki nyilván Chris)?

Ui: Az ötödik pont magától értetődik, szóval csak ez marad. Szóval komoly témát én magam nem szívesen vetek föl, mert amikor korábban ezt tettem, erősen megcsappant a levelek száma, mivel mindenki azt gondolta, hogy csak az adott kérdésben szabad írni, szóval ezt a kört megspórolnám. De ha nektek van ilyen tématok, csak bátran.

NYINTENDO

Kedves Miguel!

Tudom, hogy talán nem a PC Gurutól kellene megkérdeznem, de azt is tudom, hogy te nagy Wii- és DS-rajongó vagy, szóval talán tudsz segíteni. Hivatalos magyar Nintendo-weboldalt kerestem a neten, de semmi ilyesmit nem találtam. Én vagyok a béna, vagy túl kis piac vagyunk egy ilyen honlap elindításához?

Köszi a választ előre is:

ZSÓ

Amennyire tudom, igazad van, én sem ismerem az itthoni hivatalos Nintendo-oldal elérhetőségeit, de ennek szerintem az az oka, hogy egyelőre nincs ilyen. Igen, egyelőre, mert legutolsó szupertitkos értesüléseink szerint ez a közeljövőben alaposan megváltozik – de odáig már biztos eljutott a hazai márkaképviselet, hogy megkapta az engedélyt a tervezgetésre, szóval barátaim az úrban, hamarosan tort ülünk. Ha esetleg addig nem bírnád ki, elárulom, hogy mind a Facebookon, mind a Twitteren érdemes keresni őket, mindkettőn egy halom érdekességet kötnek a követők orra alá.

HOGY KÉPZELJÜK

„Kedves” „Guru”!

Én egy ex-576 olvasó vagyok, akitől elvették a szórakozását. Szánalmas ez, ahogy próbáltok az igazi újság helyébe lépni, még szerencsétlen Tylert és Wilsont is átrángattátok, de az igazi hívőket sosem tudjátok majd meggyőzni!

Mindörökké KByte!

WINTer

Ó, bárcsak így mennének a dolgok, ahogy írod – mennyivel könnyebb lenne minden, ha parancsszóra vágnák magukat hanyatt az ellenfeleink, hát már rég nem lenne itt más, csak mi (természetesen csak viccelek, kedves

Mazur, hisz' tudod). Meg aztán emlékeim szerint az öreg Tylert és W-t sem kellett olyan nagyon rángatni (szerencsére, mert személy szerint imádom mindkettejüket, Tylert annak ellenére is, hogy nagyjából kétszer olyan magas, mint én). Az igazi hívőket meg amúgy sem tervezzük kiszolgálni, higgyenek akármiben, mert az utóbbi időben bebizonyosodott, hogy a bigott fanatikusokkal még akkor is csak a baj van, ha speciel pont minket tisztelnek meg azzal, hogy imádatuk tárgyává tesznek. Ezzel együtt nagyon remélem, hogy akad jó pár ex-576-olvasó, aki megtalálja a számítását – ha máshol nem, hát újonnan támadt szövetségesünk webes felületén.

MEGDÖBBENTŐ LEVÉL V3

Szijasztok!

ha rossz helyre írok akkor bocsi csak igazából nem tudom hogy hova írjak ilyen kérelemmel
azt szeretném kérdezni vagy kérni hogy az lehetséges-e vagy van-e rá mód és lehetőség hogy játékokról posztereket küldjetek vagy lehet-e venni vagy tudtok-e szerezni mert engem nagyon érdekelnének és szeretnék párat ha megoldható kérlek jelezzétek ha nem azt is:)
előre is köszi
üdv

CENSORED

Most mondom, hogy nem azon döbbenek meg, hogy valaki ilyesmit merészel kérni tőlünk, mert ez még természetes is valahol, sőt még segítenénk is, ha épp nem mi akarnánk hazavinni az össz... akarom mondani, ha kapnánk ilyesmit (ha meg kapunk, azt azon melegében ki is sorsoljuk a Facebookon, mint azt a tagjaink jól tudják). Szóval nem az a baj, hanem hogy könyörgöm, legalább pár írásjelet szúrj már be, mikor írsz. Tudod mit, nem is kell azzal bajlódj, hogy a megfelelőt szúrod oda, már az is elég, ha kettőspontokkal jelzed a ritmust, vagy felkiáltójeleket irkálsz véletlenszerű helyeken. De nehogy az legyen, hogy én mindig csak gonoszkodom: nem mondom, hogy nem küldenek el majd azonnal, de érdemes az 576 KByte üzleteibe bemenni, és ott érdeklődni. Szerintem ha veszel valamit, még az is lehet, hogy adnak pár posztert (vagy nem).

CSAK ARRA GONDOLUNK

Szia!

Gondoltatok már arra, hogy csináltok egy kissebb-nagyobb cikket, ahol játékok történetét írjátok le egy vagy több részletben? Ez alatt azt értem, hogy leírjátok mondjuk a Half Life teljes történetét nagy vonalakban, 1-2 lapszámban. Persze nem WoW-szintű játékok történetének leírására gondolok. A válaszodat előre is köszönöm.
Üdv.:

BALSAC

Gondoltunk, de aztán arra jutottunk, hogy nem sok értelme lenne, hiszen az emberek jellemzően megoldják ezt a problémát maguknak, vagy úgy, hogy játszanak az adott játékkal (ez az az eset, amikor érdekli őket a sztori), vagy úgy, hogy nem (ez meg az az eset, amikor nem annyira). Ráadásul már csak azért sem lenne nyerő ötlet nekiállni prózába önteni egy-egy népszerűbb program történéseit, mert gyorsan kiderülne, hogy a legtöbb keretmese nagyjából a fabulák történeti vonalvezetésével, erkölcsrendszerével és összetettségével próbál rajongókat szerezni.

ÉRTELEM ÉS ÉRZELEM

Szia, Miguel!

Vitatkoztunk itt kicsit a haverokkal, hogy van-e értelme az olyan FPS-eknek, ahol az egyjátékos rész mellé akkor is csinálnak multit, ha a fejlesztők maguk is tudják, hogy nem lesz történelmi darab belőle. Miért nem elégszenek meg azzal, hogy csinálnak egy jó single kampányt, és inkább abba fektetnek több energiát, mint hogy muszájból kihozzanak valamit, ami miatt a dobozra rá lehet írni, hogy és tessék, van benne multi is. Abban sem értettünk egyet, hogy azokban a címekben, ahol meg egyértelműen a multin van a hangsúly, miért erőltetik az egyszemélyes részt? Fura ez.

BLONDIE

Tessék, az előbb volt a sirám, hogy soha nincs komoly téma, és tessék, máris van egy felvetés, ami szerintem minden FPS-rajongónak eszébe jutott már legalább egyszer. Igazából nem hiszem, hogy igazságot tudok tenni, sőt, azt hiszem, az én mondataim is inkább csak tovább mélyítik a szakadékot... De azért az biztos, hogy vannak olyan játékok, ahol a fejlesztőcsapat is sejti, hogy nem kap Oscart a multi, de valamiért mégiscsak lefejlesztik – nem is azért, hogy ráírhassák a dobozra, és ezzel is több vásárlót nyerjenek, sokkal inkább van ez azért, hogy ne veszítsenek potenciális vásárlót csak azért, mert „nna, még multi sincs benne, mekkora halom trágya már, inkább veszem a másikat". Jó példa a felesleges munkára a Bioshock 2 multija, de akár a S.T.A.L.K.E.R.-t is mondhatjuk, vagy hogy egy még meg nem jelent furcsaságot említsek: vajon tényleg szükségünk van egy újabb Assassin's Creed 2-re, ahol már a haverokkal is kergetőzhetünk majd Velencében? Engem például nem ragad meg az ötlet, és ebben csak elenyésző mértékben játszik közre, hogy nincsenek barátaim. Viszont van a dolognak egy másik fele: ha nem próbálkoznak, ugyan mikor születnének olyan zseniális multik, mint a BF: BC2-é (ahol sokan nem nagyon foglalkoztak az egyjátékos résszel, pedig zseniális)? De mondok még furcsábbat: a CoD: World at War mekkora siker volt már két éve, mikor megjelent? Te magad hány órát toltál bele? És mikor is játszottál vele utoljára...? Persze, egy tökéletes világban úgy működne a dolog, hogy egy- és többszemélyes játékra külön-külön specializálódott programok jönnek ki, de ezt egyelőre csak kevesen merik meglépni, hiszen még az UT3-ban is volt single kampány. Veletek kell egyetértenem: fura ez, de szerencsére nem kötelező játszani valamivel csak azért, mert a fejlesztők nem merték lehagyni a DVD-ről.

MERT NEKÜNK ANNYIRA JÓ

Kedves Miguel!

Tudom már most, hogy ellent fogsz mondani **(Ó, kiismertél... – M)**, de olvasgatom itt a kölni beszámolóitokat, és azt kell mondanom, hogy hatalmas szerencsétek van, hogy ekkora buli a munkátok. Nem elég, hogy eljutottatok Németország egyik legszebb városába **(Ja, szép, mint Békásmegyer, a dögös dómot leszámítva – M)**, vagy hogy a legújabb játékokkal játszhattok naphosszat, még mindenféle földi jóval ellátnak titeket a kiadók is. Szóval becsüljétek meg magatokat nagyon. (És írjatok sokat a Gamescomról, ha már ott vagytok.)

GÁBOR

Mielőtt igazán nekifognék részletezni, hogy mekkora őrült mákos szerencsefiai vagyunk mi, elmondom, hogy alapvetően igazad van, jöhettünk volna mondjuk bányásznak is Kölnbe, ami oltári szívás, szegény chileiek is kénytelenek 700 méter mélyen PSP-zni most, hogy beszorultak a vájatba. Szóval igen, kívülről egy ilyen kiküldetésből csak annyi látszik, hogy mekkora móka ez már, ráadásul mindent fizetnek, minden kívánságunkat lesik, és egyébként is csak az élet császára lehet az, aki egy ilyen utat elintéz. Csak hogy színesítsem kicsit a képet, leírom, mi történt az első, lazább napon.

Kedd: 7:00 Reptér | 9:00 Felszállás | 10:40 Leszállás | 12:00 A szállodában vár ránk a taxi, ami visz minket az MS rendezvényére, de nem érünk oda a reptérről, szóval | 12:04 Taxi rendelése | 13:00 MS rendezvény, hatalmas tumultus, egy-egy játékra nagyjából 3 perc jut | 15:00 Egy busz átvisz minket az EA sajtótájékoztatóra | 16:00 Röpke fél órát álltunk csak a szemerkélő esőn század-magunkkal egy vékony járdára súvasztva | 16:05 Kapunk csokit |16:10 körül elkezdődik a sajatótájékoztató, viccen kívül a dobhártyánk kiszakad, olyan hangos | 17:30 Bate átmegy a Sonyhoz, én visszataxizom a szállodába dolgozni | 19:00 A Sony szíve megesik a kölni zimankóban várakozókon, és beengedi őket az épületbe, én közben visszaérek, és 1 euró/óra áron veszek internetet | 21:30 Bate is visszaér, így ő is nekilát dolgozni – végül 15 óra környékén csapjuk le a munkanap-o-métert, és lefekszünk aludni. Ja, a legjobb, hogy franciaágyas szobát kaptunk, hiába kötöttük a portás lelkére, hogy két, a térben elkülönülő ággyal felszerelt helyiséget kérünk.

Másnap már délelőtt 10-től este hétig rohangáltunk, mint pók a falon, és persze ne nagyon gondolja senki, hogy másból sem áll a nap, mint hogy kényelmes székekben üldögélve, az egyik kezünkkel a koktélt, a másikkal az egeret igazgatva játékokat próbálunk ki, a szünetekben meg világszép hoszteszek adják a szánkba a hámozott szőlőt. Persze, nagy élmény egy ilyen show, folyamatos a pörgés, és persze jó a kiválasztottak szerepében tetszelegve kérdéseket föltenni meg véleményt mondani, de azért ez is csak egy munka. Aki nem ért egyet, az írja meg.

Miguel
levrov@pcguru.hu

MAGIC The Gathering®

Van úgy, hogy az ember megunja a többi klántag szerencsétlenkedését a WoW-on. Vagy egyszer csak észrevesszük, hogy egy újabb karakter felhúzása már nem okozza azt az izgalommal teli örömöt.
Na meg van az, amikor az ember már a kisujjából kirázza az egész campaign-t vagy éppenséggel megcsömörlik a géppuskaropogástól.
Meg az, amikor két hét alatt végigvisszük, utána meg dögunalom.
Van úgy, hogy az ember szívesen kipróbálna valami újat. Valami mást.
Mit tehet ilyenkor a fantasy-rajongó exszerepjátékos?
Kártyázni megy.
Méghozzá Magic: the Gathering™-et.

Még mindig tisztán emlékszem, amikor 1995-ben Dormán tanár úr fizikaóráján a hátsó padban megidéztem első *Lightning Bolt*om Szabó Andris ellen. Szerencsére senkinek nem tűnt fel az osztályban, hogy a kártyalappal éppen 3-at sebeztem ellenfelembe. :) Még további 5 életerőponttól kellett megszabadítanom, hogy lenyomhassam. Karnyújtásnyira volt a győzelem! Aztán belém lőtt egy tűzgolyót, magához bűbájolta az angyalom, megidézett valami démont és a következő körös támadás után inkább én pusztultam el sírva… Ott ültem tanácstalanul, mint egy ork osztag a pitypangmezőn, miközben Gay-Lussac gáztörvényeinek alapjai szüremlettek hátra. Elkámpicsorodva összekapartam demoralizált orkjaimat és zombijaimat, majd megkevertem a 60 lapos paklim, hogy újat játsszunk, miközben a szomszéd padban Tomi goblin hordái és Varga Laci zöld bestiái csaptak össze egymással.

Azóta sok idő telt el. Andris kiköltözött Írországba, de előtte kétszer bejutott a legjobb nyolc közé a Nemzeti Bajnokságon, illetve a magyar csapat tagjaként részt vett a 2008-as New York-i Magic: the Gathering™ világbajnokságon. Én megmaradtam erős hobbijátékosnak, középszerű versenyzőnek.

Egynek a 6 millió közül, akik a világ hetven országában játszanak.

Hogy mitől ilyen népszerű a Magic a fiatalok és a felnőttek körében? Miért játszom én is immár 15 éve a barátaimmal?

Az alábbiakban talán mindenki megtalálja a maga válaszát.

Eredet

Akinek mond valamit a Kiválasztottak (M.A.G.U.S), a Hatalom Kártyái (HKK), vagy éppenséggel a Yu-Gi-Oh! kártyajáték, az minden bizonnyal hallott már a Magic: the Gathering™-ről is (röviden Magic vagy MTG).

VILÁGOK URA VAGYOK!

A Magic az első modern gyűjthető kártyajáték. Megjelenése óta mindmáig a legnagyobb rajongótáborral bír, lényegében minden hasonló játék öregapja. Richard Garfield fejlesztette ki 1993-ban, s ez volt a ***Wizards of the Coast*** első nagy sikere. A cégnév bizonyára ismerősen hangzik azoknak, akik szeretik a *Dungeons&Dragons*-cuccokat. A Magic újításai olyannyira forradalmiak voltak, hogy azokat a ***Wizards*** szabadalommal védette le 1997-ben, „Trading Card Game Method of Play” néven. A játék az évek folyamán számtalan díjat és elismerést zsebelt be. A játék népszerűsége nagyban hozzájárult ahhoz, hogy 1999-ben a ***Hasbro*** megvásárolta a ***Wizards of the Coast***-ot.

A játék

A Magic angol nyelvű, de ez az élvezetében nem okoz különösebb problémát azoknak sem, akik nem beszélik a nyelvet. A kulcskifejezéseket hamar meg lehet tanulni a kártyázás során, illetve a tapasztaltabb játékosok segítségével (olyan srácot is ismerek, aki a Magic-ből tanulta meg az angolt :))

A játékot eredendően 1 az 1 elleni küzdelemre tervezték és általában 60 lapos paklikkal feszülnek egymásnak a felek. (Ugyanakkor a fejlesztéseknek köszönhetően lehet 2 a 2 ellen párosban, illetve 4-nél több fős baráti társaságokban is játszani. Ezekre speciális szabályok vonatkoznak)

A háttérsztori szerint mindenki egy-egy hatalmas mágust, egy *planeswalker*t (síkjárót) alakít, akik különböző létsíkokon barangolnak és összemérik erejüket másokkal a dicsőségért, a tudásért,a hódítás öröméért. Egymás elleni harcukban démonokat, orkokat, elfeket és más kreatúrákat hívnak segítségül, hatalmas varázslatokat idéznek meg, hogy a másik fölé kerekedjenek. Kártyapaklijuk tartalmazza azokat a fegyvereket, amelyeket felhasználnak az egymás elleni küzdelem során. Legjobb analógiaként talán a mágusok varázskönyvét lehet itt említeni. A párharc körökre van osztva, a játékosok felváltva húznak a paklijukból és végzik el az akcióikat.

Regisztrálj most a www.magicezek.hu-n vagy a www.sarkanytuz.hu-n, hogy ingyen megkapd az első saját paklidat!

Az elsődleges cél, hogy mesterkedéseinknek köszönhetően az ellenfél életereje 20-ról 0-ra csökkenjen. Ezt úgy érhetjük el, hogy lényeinkkel megtámadjuk őt, használjuk a képességeiket, vagy varázslatainkkal sebezzük meg. Támadóinkat ellenfelünk blokkolhatja a saját lényeivel, mágiánkat pedig semlegesítheti varázslataival. Alternatívaként úgy is nyerhetünk, ha elfogy riválisunk paklija, vagy valamelyik kártyánk hatásának köszönhetően harap a fűbe.

A lényeken és varázslatokon kívül különböző tárgyak, bűbájok, földek és *planeswalker* kártyák alkotják a paklit. A földek azért fontosak, mert belőlük származnak a manák, amelyek a varázserőt adják. Ezek segítségével tudjuk megidézni, kijátszani a lapjainkat.

A **Magic** öt szín, öt ideológia/világszemlélet interakciójára épül. A kártyalapok ezek valamelyikéhez tartoznak, vagy színtelenek (mint pl. a tárgyak legtöbbje). Mindegyikhez kapcsolódik egy földtípus, amiből a megfelelő színű manákat nyerhetjük az adott színhez tartozó lapok megidézéséhez.

Fehér – *Plains* (síkság) – a védelem és a rend színe (jellemző lénytípusok többek közt: angyalok, emberek)

Kék – *Island* (sziget) – a megtévesztés és a tudás színe (tündérek, varázslók, szfinxek, vízi lények)

Fekete – *Swamp* (mocsár) – a romlás és a halál színe (zombik, csontvázak, démonok)

Vörös – *Mountain* (hegy) – a tombolás és a káosz színe (orkok, sárkányok, óriások, goblinok)

Zöld – *Forest* (erdő) – az élet és a természet színe (elfek, bestiák, különféle állatok)

Minden játékos kiválaszthatja, hogy személyiségéhez melyik színek, melyik stílusok állnak legközelebb és ennek megfelelően rakhatja össze saját egyedi pakliját.

A változatosság és a gyűjtögető életmód

Hogy miképpen lehet egyedi paklikat összerakni?

A gyűjthető kártyajátékok egyik jellemvonása, hogy bizonyos időszakonként új lapokat, kiegészítőket adnak ki a meglévők mellé. Ez biztosítja a változatosságot és ez állít újabb és újabb kihívásokat a játékosok elé. A friss lapok új trükközési lehetőségeket, új kombinációs megoldásokat visznek a játékba.

A **Magic** szerelmesei jelenleg több mint 6000 lapból válogathatnak, s évente 4 új kiegészítő kiadás jelenik meg, amely hozzávetőleg 900 lapot jelent (bár ezekben megtalálhatók újra nyomtatott régiek is). Persze nem kell az összeset beszerezni ahhoz, hogy nekivághasson a síkoknak a kezdő varázsló. Elég kezdetnek 60 lap és mehet a móka, s aztán a későbbiekben lehet folyamatosan tökéletesíteni az elképzeléseinket.

A **Magic** „trading card game" is, vagyis a játékosok egymás közt cserélgethetnek lapokat, így másoktól is beszerezhetik azokat, amelyek szívük vágyai. Vannak, amelyek értékesebbek (a ritkák és az ún. *mythic* lapok), míg mások kevésbé azok (a gyakoriak).

A rendszeresen kiadott kiegészítők mellett a ***Wizards*** olykor speciális szetteket is megjelentet, amelyeket kifejezetten a kezdő játékosoknak (kész paklik), illetve gyűjtőknek (különleges dizájnú kártyák) szánnak. A termékekkel kapcsolatban leginkább a boltosok segítségét érdemes kérni.

A versenyek – *Play the game, see the world!*

Aki szeretné, kifejezetten kompetitív módon is űzheti a **Magic**-et. A ***Wizards*** egységes versenyszabályzatot dolgozott ki, hogy ezeken a rendezvényeken azonos eséllyel indulhasson mindenki. Többféle típusú verseny létezik: vannak olyanok, ahol csak bizonyos kiadások lapjait lehet használni (*standard*, *extended* stb.); vannak olyanok, ahol nem a saját kártyáinkkal, hanem a helyszínen kibontott lapokkal kell felülmúlni a többieket (*draft*, bontott paklis verseny). Minél többen vesznek részt, annál nagyobb díjazásban (kártyakiegészítők) részesülnek a legelőkelőbb helyeken végzők.

A kezdő játékosok először a helyi klubban, boltban vethetik be magukat a küzdelembe, ahol értékes tapasztalatokat szerezhetnek. A legtöbb helyen hetente rendeznek versenyeket, általában 8-16 fővel.

A 2010-es év folyamán indult Sárkánytűz-kupa is kiváló lehetőséget a nyújt a **Magic** világába való bekapcsolódásra. A kupa egy több helyszínből álló, országos versenysorozat, ahol nem ritkán 50-80 játékos is tiszteletét teszi (ebben az évben Kecskemét, Győr és Budapest van még hátra).

Fontos kiemelni, hogy minden regisztrált játékos teljesítménye bekerül egy globális adatbázisba, így azt is megnézhetjük az interneten, hogy hányadikok vagyunk a ranglistán Magyarországon, vagy akár a világon.

A legjobbak eljuthatnak az évente tartott Magyar Nemzetire, ahol az első 3 helyezett jogot szerez a világbajnokságon való részvételre. Fejenként 1000 $-ral lesznek gazdagabbak, amennyiben részt vesznek az eseményen. Aki nemzetközi hírnévre vágyik, elindulhat a világszerte rendszeresen megrendezett Grand Prix-ken, ahol 30.000 $ az összdíjazás. Ezeken a földgolyó minden részéről érkező több mint 1000 játékossal futhatunk versenyt. Végül a legrangosabb események a Pro Tourok, ahol a 230.000 $-t is meghaladja az összdíjazás. Négy van belőle egy évben, s külön kell kvalifikálni rájuk.

Az *USA Today* egyik 2004-es cikke szerint a **Magic** javítja a mentális és szociális képességeket, élesíti a logikát, megtanít arra, hogyan nyerjünk és veszítsünk méltósággal.

De én mégis azért szeretem, mert az orkjaimmal szétrúghatom az elfek seggét! :)

Próbáljátok ki ti is! Megéri!

Horváth Tamás

MAGYAROK A *MAGIC* VILÁGÁBAN:

1998: Papp Gábor, EB 8. hely
1999: Rovó Viktor, GP Bécs 18. hely
2000: Durham Michael, GP Firenze 12. hely
2001: Papp Gábor, GP Bécs 4. hely
2001: Papp Gábor, GP Varsó 12. hely
2001: Papp Gábor, GP Prága 15. hely
2001: Lipták Károly, GP Varsó 13. hely
2008: Nagy András, GP Bécs 8. hely
2008: Rácz Csaba, GP Koppenhága 13. hely
2008: Szőke Zoltán, GP Rimini 20. hely
2009: Nagy András, GP Barcelona 12. hely
2010: Nagy Tamás, GP Brüsszel 3. hely
2010: Szőke Zoltán, GP Brüsszel 2. hely

OZZY OSBOURNE

Én, Ozzy

életrajz • Cartaphilus Kiadó

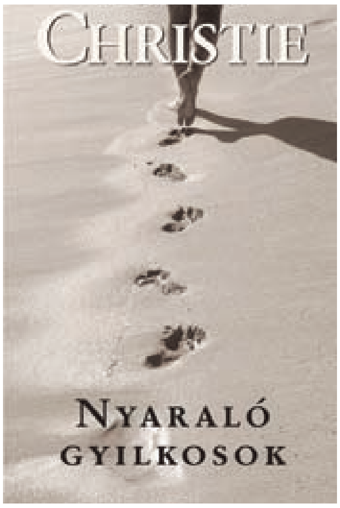
Ozzy Osbourne nem csak egy zenei legenda, de egyben egy igen meghatározó jelenség is a tengerentúli celebvilágban, egy olyan figura, akinek biztos, hogy akadt jó néhány érdekes pillanat az eddigi életében. Ha kíváncsi vagy az énekes életútjára, akkor Ozzy kötetete a te olvasmányod, ugyanis meglehetősen kendőzetlenül, a szaftos részleteket is kitárgyalva merülhetsz el egy számunkra szinte teljesen felfoghatatlan világban.

AGATHA CHRITIE

Nyaraló gyilkosok

regény • Európa Kiadó

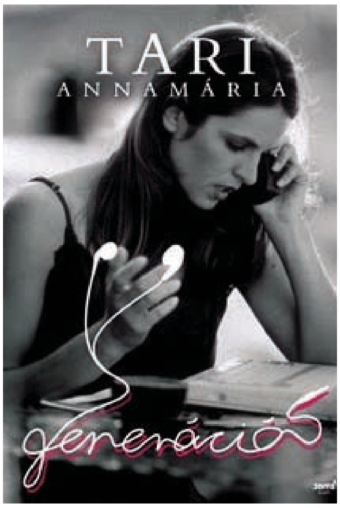
Ha szeretjük a krimit, és tuti minőségre vágyunk, akkor érdemes biztosra menni, és elővenni egy Agatha Christie kötetet, hiszen szinte 100%, hogy nem érhet minket csalódás. Szerencsénkre az Európa Kiadó folyamatosan jelentkezik az újrakiadásokkal, és a frissített felhozatalból most a Nyaraló gyilkosokat ajánljuk nektek, ahol az éppen vakáción lévő Hercule Poirotnak kell újra nyomoznia. A nyaraló gyilkosok után.



TARI ANNAMÁRIA

Y generáció

pszichológia, életvitel • Jaffa



Tari Annamária a mai fiatalokkal foglalkozó írása érdekes olvasmány lehet mind a felnőttek, mind az Y generáció tagjai számára, hiszen a szerző érthetően és olvasmányosan ír a generáció problémáiról, a munkához való viszonyról, a párkapcsolatokról, és úgy általában arról az életről, amit a mai tinédzserek és fiatal felnőttek élnek. Érdekes, hasznos, tanulságos – főleg ha szereted a pszichológiát.

BARÁTH KATALIN

A FEKETE ZONGORA

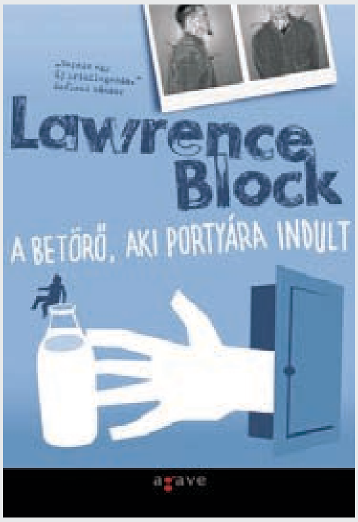
Agave könyvek • 304 oldal • 2980 Ft

Kondor Vilmos után – legnagyobb örömünkre – újabb magyar szerző lépett az általunk igencsak kedvelt bűnügyi műfaj mezsgyéjére, és a Guru lapjain már többször dícsért Kondorban és az első ilyen jellegű munkájával jelentkező Baráth Katalinban nem csak az a közös, hogy rejtélyes gyilkosságok felgöngyölítését bízták főhőseikre, hanem az is, hogy mindketten egy sajátos korszakot és miliőt választottak az események helyszínéül. Amíg Kondor Vilmos a harmincas-negyvenes évek Budapestjén és Európájában terelgeti Gordon Zsigmond oknyomozó újságírót, addig Baráth Katalin egészen a század elejéig tekeri vissza az idő kerekét. A szerző a cselekményt az egyelőre az villamosvezetékektől is irtózó Ókanizsára helyezi, főszereplőnek pedig Dávid Veronikát teszi meg, a korához képest igencsak felvilágosult, és nem utolsó sorban minden lében kanál nőszemélyt, aki egy reggelen kénytelen végignézni a város bolondjának rövid haláltusáját. Az esemény jócskán felkavarja az álmos városka életét, s mindez még csak a kezdet, hiszen az első áldozatot több is követi, és a kedélyeket csak tovább borzolja, hogy minden hulla mellett egy Ady idézetet találnak a nyomozók. Az első haláleset tanújaként, illetve az irodalom szakavatott ismerőjeként – továbbá a kíváncsiságának köszönhetően – Veron hamarosan az események fősodrában találja magát, és barátaival karöltve igyekszik leleplezni a meglehetősen termékeny gyilkos kilétét. A Fekete zongora üdítő, könnyed olvasmány, ügyes történetvezetéssel, szerethető karakterekkel, kellő adag humorral és romantikával, kiváló olvasmány, főleg esős őszi délutánokra.

LAWRENCE BLOCK

A BETÖRŐ, AKI PORTYÁRA INDULT

Agave könyvek • 304 oldal • 2880 Ft



Bernie Rhodenbarrt és kalandjait már nem egyszer dícsértük a magazinunk hasábjain, azonban nagyon úgy tűnik, hogy mostantól fogva erre egy jó darabig nem lesz lehetőségünk, ugyanis az Agave könyvek által gondozott magyar kiadás elérte az amerikai állapotokat. A Betörő, aki portyára indult képében tehát megjelent az eddigi utolsó Bernie regény, szóval ha a beszerzés mellett döntötök, akkor mindenképpen lassan olvassatok, mert jó eséllyel még évekig nem lesz lehetőségetek újabb betörős kalandot kézbe venni. A felütés persze most is a szokásos, hősünk egy megmagyarázhatatlan belső késztetéstől vezérelve betör egy lakásba, ahová persze hazatér a tulaj (méghozzá másodmagával), aztán másnap már rablógyilkossággal gyanusítják, s mindez még csak a kezdet, ugyanis még számos meghökkentő fordulat vár mind Bernie-re, mind az olvasóra, mire a kötet végén eljön az amúgy szórakoztató végkifejlet. Szerencse a szerencsétlenségben, hogy az utolsó kaland a legvastagabb az összes többi betörős regény közül, így bőven lesz időnk lubickolni az ismét sziporkázó Mr. Rhodenbarr történetében. Hiába ez a tizedik kötet a sorban, a formula még mindig működik, Bernie figurája még mindig megunhatatlan, a fordulatok működnek, az intelligens humor még mindig jelen van, így ismét roppant jól szórakozunk, miközben átrágjuk magunkat a több, mint háromszáz oldalas köteten. Ha pedig még ismeretlenül cseng számodra Bernie neve, de szereted a könnyed krimiket, akkor ne habozz, A betörő... sorozatban nem csalódhatsz.

HANS ZIMMER

INCEPTION

WaterTower Music ➲ 12 szám

Azt már az előző számban kitárgyaltuk, hogy a szerkesztőség tagjainak igencsak bejött az új Cristopher Nolan film, az Eredet, és az első megtekintést követően abban is biztosak voltunk, hogy mindenképpen be kell szereznünk a filmzene albumot is, ami Hans Zimmer keze munkáját dícséri. Az elmúlt hónap során sikerült megkaparintanunk egy ilyen lemezt, és Inception rajongóként nem is csalódtunk az albumban. A tizenkét számot tartalmazó korong klasszikus filmzene, legalábbis abban az értelemben mindenképp, hogy csakis olyan számokat tartalmaz, amelyek valamelyik jelenet aláfestő zenéi voltak. Hagyományos értelemben nem egy bármikor hallgatható lemezről van szó, hiszen bár az album egységes, mégis olyan erős váltások, és kifejezetten filmes hatások (emlékezzünk csak az ébredést elősegítő Edith Piaf számra, és annak torzított változataira) vannak benne, aminek okán például – sok más mozimuzsikával ellentétben – könnyed háttérzenének semmiképp nem alkalmazható, ahhoz túlságosan csapongó és agresszív helyenként. Ha viszont szerelembe estünk az Inception mozival, és alkalmanként szeretnénk felidézni a film nem mindennapi hangulatát, esetleg utazás/sétálás/kerékpározás/futás közben olyan taktusokra vágyunk, amelyek hallgatása közben lehet egy jót töprengeni, illetve egy kicsit borzongani, akkor az Eredet filmzene tökéletes választás lehet. Persze ehhez tényleg szükségeltetik a film szeretete...

EMINEM

RECOVERY

Universal Music ➲ 17 szám

Eminem hetedik stúdióalbuma június közepén jelent meg az egyesült államokban, és akkora megasiker lett, hogy a rapper előadót feljuttatta még a Billboard magazin borítójára is. A Recovery csak az első héten közel 750.000 példányban kelt el, ami a mai, digitális letöltésektől terhes világban igencsak impresszív eredménynek számít. Persze a siker nem véletlen, hiszen Eminem ismét egy egészen rendkívüli albumot tett le az asztalra, bizonyítva, hogy még mindig ő, a fehér srác az egyik legjobb rapper ezen a bolygón. A számok java ezúttal is életrajzi ihletetségű, éppen ezért ütnek olyan nagyot, mert Eminem nem kímél senkit és semmit, többek között magát sem. Vannak őszinte vallomások, kirohanásik, kőkemény szavak, méghozzá a lehető legpörgősebb, legpattogósabb formában, csak hallgatjuk, elkap a lendület, és azonnal átjön valami a zenén keresztül, amitől rögtön szimpatikussá válik ez a meglehetősen öntörvényű alak. Persze az albumon érződik némi közeledés a populárisabb zenei világ felé is, azzal Eminemnek sincs semmi baja, hogyha felkerül a slágerlistákra. Jól bizonyítják ezt a 'Not affraid' és a 'Love the way you lie' című szerzemények, amelyek ugyan nem rossz dalok, de mi pont nem ezek miatt szeretjük az egyre inkább megkomolyodni látszó rappert. Akik esetleg az utóbbi albumai után elfordultak az egykori "szőke hercegtől", nyugodtan tegyenek egy próbát, az anyag van olyan erős, mint azok az albumok, amikkel Eminem annak idején bemutatkozott.

CHRISTINA AGUILERA

...{BI-ON-IC}

Sony Music ➲ 18 szám

Amikor Christina Aguilera felbukkant a popipar porondján, akkor szinte mindenki úgy gondolt a szőke hölgyeményre, mint egy gyors Britney Spears utánzatra, aki a szőke fiatal énekesnők iránt támadt váratlan érdeklődést akarja meglovagolni. Aztán az idő persze változtatott a képen, és bebizonyodott, hogy a termékenyebb és botrányosabb Britneynél Christina egy jóval megfontoltabb és tehetségesebb énekesnő. Az 1999-es felbukkanása óta mindössze négy stúdióalbumot produkáló Christina minden egyes alkalommal képes volt a megújulásra (nem véletlenül hasonlítják sokan Madonnához), és a legutóbbi, fergeteges Back to Basics lemez után mindenki kíváncsi volt, hogy tartható-e a bravúr. Az új album komoly változás az elődökhöz képest, ugyanis igen komoly hangsúlyt kapnak az elektro- és szintipop elemek, amelyeket folyamatosan kiegészítenek az R'n'B betétek, de emellett azért még érződik az előző lemez hatása is, hiszen a korongon helyet kapott néhány "komolyabb", nagyzenekarral és zongorával kísért ballada. Az erős kontrasztok miatt ugyan az album nem fest olyan egységes képet, mint az elődje, de abból a szempontból mindenképpen előnyos ez az eklektika, hogy azok is megtalálhatják a számításukat ezzel az albummal, akik nagyon szerették az előző lemezt, de azok is, akik a modernebb, kicsit lendületesebb, energikusabb Christinát szeretik jobban. Mindent egybevetve, rajongóknak ez is kötelező vétel.

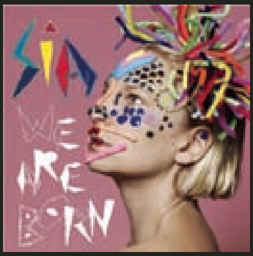
TOVÁBBI MEGJELENÉSEK ➲ Itt van Ozzy, itt van újra...

APOCALYPTICA
7th Symphony

HURTS
Hapiness

OZZY OSBOURNE
Scream

SIA
We Are Born



USHER
Versus

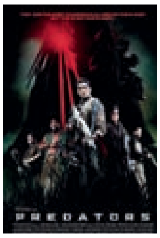
RAGADOZÓK

ADATOK

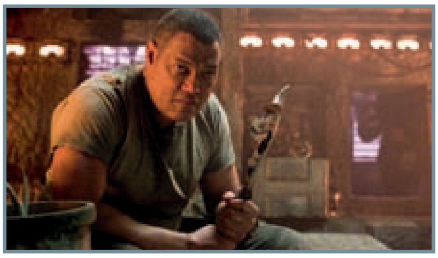
RENDEZŐ
Antal Nimród

SZEREPLŐK
Adrian Brody, Laurence Fishburn, Topher Grace, Alice Braga

HOSSZA
107 perc



Magazinunk hasábjain már számtalanszor megemlékeztünk arról, hogy hazánk szülötte, Antal Nimród kapta meg a Predators című mozi rendezésének a jogát, és a nyár végére hozzánk is befutott a várva várt alkotás: a film, amely ugyan nem elégítette ki maradéktalanul az elvárásainkat, de legalább azt elmondhatjuk, hogy alapvetően egy teljesen nézhető akciómozi került a filmszínházakba. A film leggyengébb láncszeme a forgatókönyv, ami igen jól indul (a föld legkeményebb harcosait/gyilkosait elrabolják a ragadozók, és ledobják őket egy vadászbolygóra, ahol a túlélés a tét…), de később számtalan blődséget behoz a történetbe, hogy aztán egy meglehetősen sótlan (és sehová nem vezető…) befejezéssel zárja le az egészet. A színészi gárdával alapvetően nincsen baj, Adrian Brody meglepően jó, és a többiek is hozzák az elvárt szintet, csupán Laurence Fishburn figurája nincs kibontva, csak lóg a levegőben, némileg zavarba hozva ezzel a nézőt. Az akciók, ha nem is végtelenül látványosak, azért működnek, és a Predatorokból is kapunk eleget, így összességében nem nagyon lehet okunk panaszra. A Ragadozók nem az évszázad, de még csak nem is az év filmje, azonban egyszer bőven nézhető alkotás, körökkel jobb, mint az elmúlt években bemutatott, két katasztrofális Aliens vs. Predator mozi…



Hosszú idő után egy élvezhető predatoros film, ami alapvetően megéri az árát…

GURUMÉRLEG

…habár az alkotók egy kicsit csiszolhattak volna még a történeten, a vége ugyanis elkapkodott..

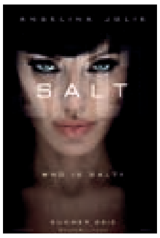
SALT ÜGYNÖK

ADATOK

RENDEZŐ
Philip Noyce

SZEREPLŐK
Angelina Jolie, Liev Schreiber, Chiwetel Ejiofor

HOSSZA
100 perc



Habár Angelina Jolie alapvetően tehetséges színésznő, aki kvalitásait már nem egy filmben bizonyította, mégis rendre elvállal mindenféle akciómozikat, amiben ilyen-olyan kemény leányokat alakít, férfiak tucatjait felaprítva. A Wanted című műremek még teljesen élvezhető volt, azonban a Salt ügynök című akciófilm már nem tartozik az általunk élvezhetőnek tartott kategóriába. Egyrészt már a hidegháborúba visszanyúló történet is lerágott csont az élethosszig beépített orosz ügynökökkel, de a forgatókönyv itt nem áll meg, hősnőnkből hamar női terminátort farag, akit nem állít meg se hadsereg, se fal. Minden hasonló mozi utolsó mentsvára az akció, mert még a legostobább fordulatot is hajlandóak vagyunk elnézni, hogyha közben székbe szegező látványban és izgalomba van részünk. Nos, a Salt esetében ugyan próbálkoztak az alkotók, de az akciószekvenciák nevetségesre sikerültek, egyrészt mert teljesen hiteltelenek (ez a kisebbik baj), másrészt mert szinte az összeset kézi kamerával rögzítették, ergo szinte semmit nem látunk belőlük, vagy ha mégis, akkor totál élvezhetetlen formában. A kezdet kezdetén még úgy hittük, ez a mozi kellemes nyári kikapcsolódás lesz, azonban most, hogy már látjuk, azt tanácsoljuk nektek, hogy pénzt ne adjatok érte, ugyanis egyáltalán nem éri meg…

A történet alapvetően jól indul, kíváncsiak vagyunk az ügynökökre és a háttérre…

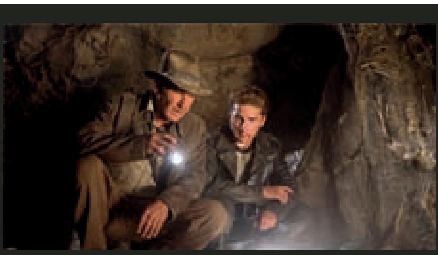
GURUMÉRLEG

…de a film felétől az egész átcsap vizuális és írott gagyiba, így alig vártuk, hogy kiszabaduljunk a moziból.

HÁT NEM FANTASZTIKUS…

JÖN AZ F4 REBOOT!

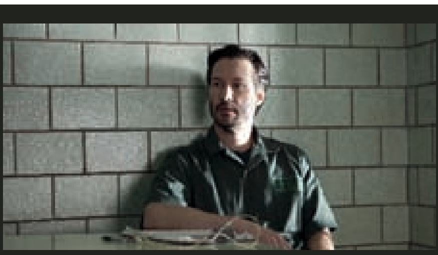
Mikor az X-Men film bebizonyította, hogy mégiscsak lehet kasszasikereket elérni képergényhősökkel, boldog-boldogtalan nekiállt a vászonra adaptálni a rajzolt figurákat, aminek az lett az eredménye, hogy a néhány jobban sikerült feldolgozás mellett számos csapnivaló mozi is készült. Mint például a Fantasztikus Négyes első része, amit valami megmagyarázhatatlan módon egy második is követett. Nos, hiába a hatalmas bukta, a széria folytatódik, azaz újraindul, egy teljesen új csapattal és történettel. Ami biztos, hogy a Lényt ezúttal már digitálisan keltik majd életre…



INDIANA JONES 5!

ÖREG RÉGÉSZ NEM VÉN RÉGÉSZ

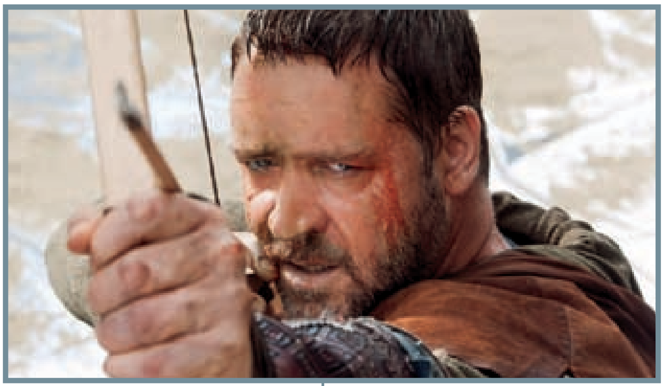
Habár az Indiana Jones negyedik részét nem övezte általános imádat, a mozipénztáraknál meglehetősen jól szerepelt, így nagyon nincs mit csodálkozni azon, hogy Steven Spielberg és George Lucas valahol már az ötödik részt tervezgetik a Skywalker rancson. A korábbi pletykákkal ellentétben az ötödik felvonás nem Indy fiáról fog szólni, hanem még mindig a jó professzor lesz a főszereplő, akit ezúttal is Harrison Ford fog életre kelteni. Persze a Shia LaBeouf-rajongóknak sem kell aggódni, az ifjú titán is fel fog bukkani a vélhetően 2011-ben kezdődő forgatásokon…



KEANU BANKOT PUCOL

ÚJABB HIBA A MÁTRIXBAN?

A Keanu Reeves-rajongók nincsenek elkényeztetve, hiszen kedvencük alig pár filmben bukkant fel az elmúlt években, és arról sem nagyon szállingóznak információk, hogy milyen munkái vannak éppen készülőben. Azaz így volt ez egészen mostanáig, hiszen felbukkantak az első képek az éppen készülő filmjéből, melynek címe: Henry's Crime. Az eposz egy olyan férfiról fog szólni, akit ártatlanul ítélnek el bankrablásért, és mikor szabadul, úgy dönt, neki bizony joga van kirámolni egy pénzintézetet, ha már egyszer leülte az érte járó éveket. Nem túl eredeti, de még bármi kisülhet belőle…



ROBIN HOOD

ADATOK

LEMEZEK SZÁMA
1 és 2 DVD/1 BD

ÁRA
1 lemezes: 2990
2 lemezes: 4990
Blu-Ray: 6990

MEGJELENÉS
szeptember 16.

A nyár elejének nagy várományosa volt a Russel Crowe főszereplésével készült új Robin Hood mozi, ami korántsem durrant akkorát, mint pár éve a Gladiátor, így esetleg nem csoda, ha nektek is kimaradt ez az alkotás. Lényegében egy előzményről van szó, ami azt mutatja be, miképp válik a főhős a zsarnokok ellenfelévé és a gyámoltalanok istápolójává. Ha nem láttátok, vagy ha tetszett, akkor jó hír lehet, hogy hamarosan érkezik a DVD/Blu-Ray kiadás, méghozzá rögtön többféle kiszerelésben (és mindegyik rendezői változatban). Akad itt teljesen puritán, egylemezes DVD-kiadás kimaradt jelenetekkel, dupla lemezes (és fémdobozos) változat a már emlegetett kimaradt részekkel, dokumentumfilmmel, előzetesekkel és tv-szpotokkal (valljuk be, kissé szegényesen), illetve van ugye a Blu-Ray változat, amitől szintén nem dobjuk majd hanyatt magunkat, ugyanis a kétkorongos DVD-verzióhoz képest csupán egy plusz dokumentumfilm kap rajta helyet, nem is túl érdekfeszítő témában, hiszen „csupán" Nottingham művészetébe nyerhetünk bepillantást. A meglehetősen szegényes extrafelhozatal egyetlen pozitívuma, hogy minden anyag, minden formátumon magyar nyelven érhető el, a kiadó legalább erre odafigyelt. Ettől függetlenül csakis megszállott rajongóknak ajánljuk a „bővített" verziókat, hiszen olyan nagyon mégsem kápráztatnak el minket…

Dicséretes, hogy többféle kiadás is napvilágot lát ebből a filmből, magyar extrákkal…

GURUMÉRLEG

…de az nem lett volna baj, ha a 2 lemezes és a Blu-Ray kiadásnál nem csak dokukkal szúrják ki a szemünket.

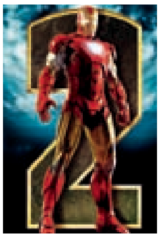
VASEMBER 2

ADATOK

LEMEZEK SZÁMA
1 és 2 DVD/2 BD

ÁRA
1 lemezes: 3190
2 lemezes: 4290
Blu-Ray: 6990

MEGJELENÉS
október 6.

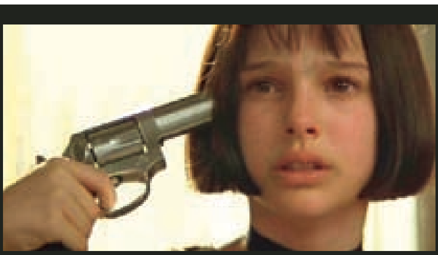


Amennyire nem jött be nekünk a második Vasember film (gagyi akció és gyenge humor), annyira meg vagyunk elégedve a DVD és Blu-Ray kiadásokkal, ugyanis itt határozottan kitett magáért a forgalmazó, főleg ami a változatosságot illeti. Az Iron Man 2 megjelenik szimpla korongos kiadásban (audikommentárral), 2 lemezes kiadásban (audiokommentár, kimaradt jelenetek, két kisfilm, videoklip), ugyanez limitált, fémdobozos kiszerelésben, és van még Blu-Ray verzió is, amiről végre nem spórolták le a bónusz tartalmakat. A kék korongon olyan finomságokat találhatunk, mint a rendező kommentárja, betekintés a látványtervekbe és az animációba, S.H.I.E.L.D.-adatbázis, kimaradt jelenetek, két kisfilm, werkfilm és videoklip, egy jókora képgaléria, előzetesek, és a vájtszeműek még rejtett extrákat is fellelhetnek. Ha mindez nem lenne elég, akkor még azt is eláruljuk, hogy akárcsak a Robin Hood esetében, most is (szinte) minden extra magyarításra került (csak az audiokommentár maradt meg eredeti angol nyelven). Ha tehát neked (velünk ellentétben) bejött a páncélos hős második kalandja, akkor ne habozz, érdemes beszerezni otthonra, főleg a fémdobozos kiszerelést, az ugyanis egészen csinosra sikeredett, jól mutat majd a számos hagyományos kiadás mellett…

Többféle kiadás a vásárlói igények kielégítésére, megspékelve egy valóban exkluzív fémdobozzal…

GURUMÉRLEG

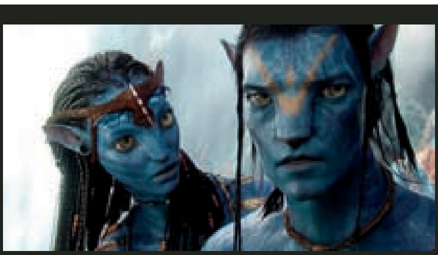
…azért nem lenne rossz, ha egyszer a kiadók vennék a fáradságot, és lefordítanák az audiokommentárt is.



SOKÁ LESZ MÉG LEON 2

JOGI VITÁN BUKIK A FOLYTATÁS

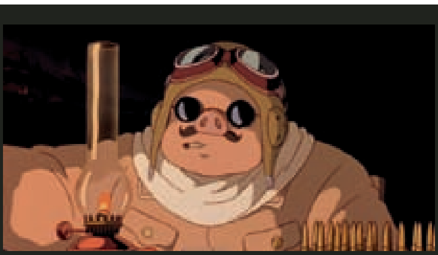
Hosszú évekkel ezelőtt hatalmas közönség- és kritikai sikert könyvelhetett el a Leon, a profi című Luc Besson-film, amiben a még igencsak fiatalka Natalie Portman nyűgözte le a nézőket. Már akkor felmerült egy folytatás lehetősége, ami a felnőtt(ebb) Matilda kalandjait követte volna nyomon. Besson és Portman egaránt benne lett volna a történet továbbszövésében, azonban időközben Luc Besson saját céget alapított, a film jogai viszont a korábbi stúdiónál vannak, így egy darabig még biztos nem örülhetünk majd annak, hogy láthatjuk Matilda gyilkos kalandjait…



AVATARBÓL SOSEM ELÉG?

A FOLYTATÁS CSAK SOKÁRA KÉSZÜLHET EL…

Szinte hihetetlen, de Amerikában ismét bemutatják az Avatart csak azért, mert belekerült néhány korábban kimaradt jelenet. Persze ezzel az őrület még nem ér véget, ugyanis szinte biztos, hogy készül folytatás a mozihoz, méghozzá (ha minden igaz) rögtön kettő. Persze mielőtt örülnénk, James Cameron elmondta, hogy a forgatás csak három év múlva veheti kezdetét, így 2014-nél hamarabb nemigen lesz Avatar 2. Csüggedni azonban nem kell, ugyanis a rendező jelenleg egy Avatar regényen dolgozik, ami jóval mélyebb lesz a mozinál, és sokkal többet árul majd el a Pandoráról és a már megismert karakterekről.



FOLYTATÓDIK A PORCO ROSSO

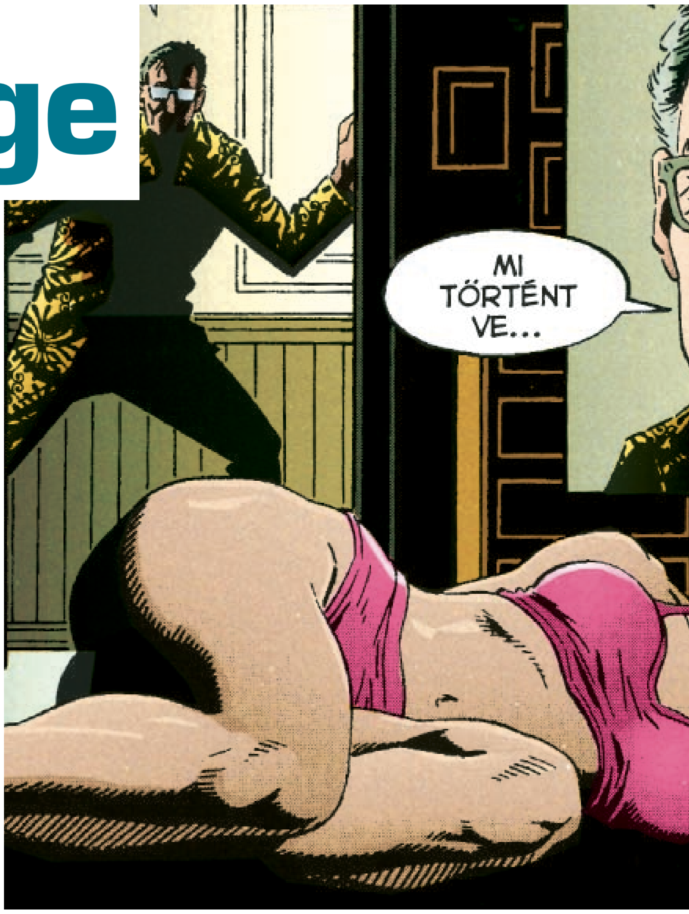
KÉSZÜL AZ ELSŐ GHIBLI-FOLYTATÁS

Remélhetőleg sokan vagytok rajongói Hayao Miyazaki mesternek és a Ghibli Stúdiónak, akik olyan animációs filmeket tettek lesz az asztalra, mint a Cihiro szellemországban, a Vadon hercegnője, Totoro, Pom-poko, a Vándorló palota, és még sorolhatnánk hosszan. A japán mester és csapata most úgy döntött, hogy folytatást készítenek egy 1992-es munkájuknak, a Porco Rossónak, amely az I. világháború után játszódott és egy (malaccá változott!) mesterpilóta életét mutatta be. Az új epizód a spanyol polgárháború idején veszi majd fel a fonalat…

KÉSZÜLÜNK AZ ARKHAM CITY-RE...

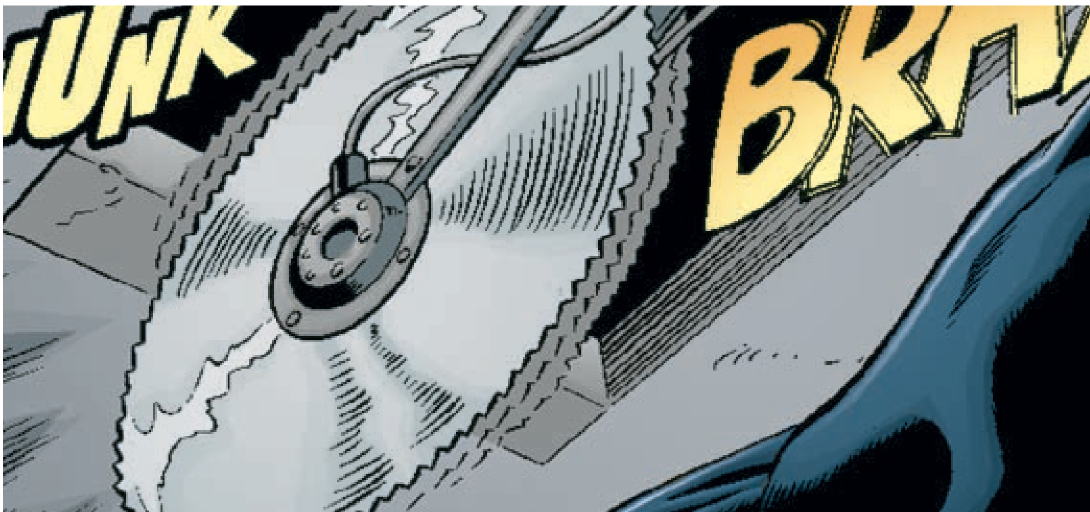
Hugo Strange nyomában

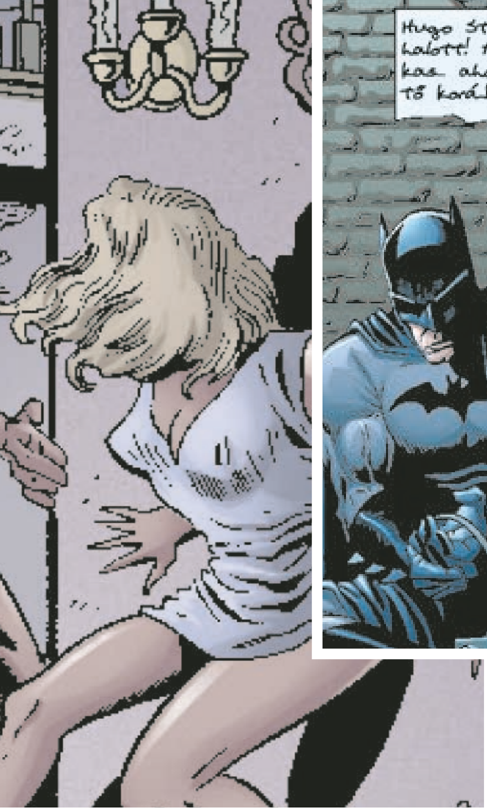
Ahogy azt már az Arkham City cikkünkben (38. oldal) említettük, szerencsés helyzetben vagyunk, hiszen hazánkban két olyan képregény is kiadásra került, amelyekben szerepel a következő Denevéremberes játék egyik rejtélyes szereplője: Hugo Strange. Ha szeretnétek egy kis előtudást összeszedni a játék megjelenéséig, akkor a most tárgyalásra kerülő két kötetet (Préda, Terror) semmiképpen ne hagyjátok ki...



Nem túlzunk, mikor azt állítjuk, hogy szerencsés helyzetben vagyunk, mi magyarok, hiszen a cikkünk címét is adó Hugo Strange nevű karakter még a nálunk jóval erősebb képregény kínálattal rendelkező országokban sem túl ismert Batman ellenfél. Hazánkban azonban két olyan Denevérember kötet is megjelent az elmúlt évek során, amiben szerepel, így ha kedveljük a Sötét Lovag karakterét, és kíváncsiak vagyunk, hogy valójában ki is ez a rejtélyes figura, akivel jövő ősszel a Batman: Arkham City keretében is meg kell majd küzdenünk, akkor a könyvesboltokban vagy a képregényboltokban érdemes felkutatni azt a két képregényt, amiről most összeállítottunk nektek egy kis ismertetőt...

A Képes Kiadó által megjelentett Préda és Terror című kötetek közül az előbbi jelent meg korábban, s természetesen ez a nyitánya a két, egymással szoros kapcsolatban álló (de külön-külön is maximálisan élvezhető) történetnek. Ha a Batman kánon idővonalán kellene elhelyezni az eseményeket, akkor egy korai kalandról van szó, hiszen a Doug Moench által írt és Paul Gulacy (nem tévedés, magyar származású a művész) által rajzolt Préda akár közvetlen folytatása is lehetne a Frank Miller féle Batman: Az első évnek (amely komoly inspirációként szolgált a Batman Begins mozifilmhez). Ahhoz, hogy a Denevérember mitológiában kevésbé jártas olvasók is el tudják helyezni képzeletben a történetet, gyakorlatilag arról van szó, hogy a Préda a Sötét Lovag életének egy korai szakaszába, bűnüldöző karrierjének elejére helyezi a cselekményt, abba az időbe, mikor még a rendőrség nagy része és a polgárok is őrültként tekintenek a denevérjelmezes





A képeken jól látszik a Préda (balra) és a Terror (jobbra) rajzstílusában tettenérhető hatalmas különbség...

hősre, s Gordon felügyelő az egyetlen, aki főszereplőnk mellett áll. A Moench által írt kaland igyekszik követni a Miller által lefektetett realizmust és narratívát, így a történetet ismét Gordon és Bruce Wayne/Denevérember kapcsolatán keresztül bontakozik ki, főleg kettőjük szemszögéből látjuk a cselekményt és az író igyekszik továbbvinni minden, az Első évben felbukkanó elemet. A képregény legnagyobb előnye, hogy akárcsak a Batman: Year One, ez a történet sem vonultat fel semmilyen szupergonoszt, hanem egy teljesen megkattant pszichiátert, Hugo Strange-et helyezi a középpontba, aki a Batmannel kapcsolatos megszállott kutatásai közepette teljesen a Denevérember rabjává válik, olyannyira, hogy feltett szándékává válik, hogy átveszi a Sötét Lovag helyét (persze csak miután likvidálta őt), sőt, az őrült doktor még azt is kideríti, hogy ki bújuk meg a sötét álarc mögött. Már eleve ez a tény igen komoly fegyvertény, de Strange azért igazán veszélyes karakter, mert elsőre teljesen átlagos figurának tűnik, ám tudásának és a másokat félrevezető és meggyőző kiváló manipulációs képességének köszönhetően mégis képes igen kellemetlen helyzetbe hozni a főhősünket. Habár alapvetően egy kiváló Batman kaland, jó eséllyel a Préda történetének nem lesz sok köze a Batman: Arkham City cselekményéhez (legalábbis biztos nem szóról-szóra), de az eseményekből kibontakozó karakter személyisége már sejteti, hogy ismét egy jól kidolgozott, és számos hátsó motivációval megtámogatott történetet játszhatunk majd végig jövő szeptemberben.

Ahogy említettük, két magyar kiadás is felvonultatja Hugo Strange karakterét, a Préda közvetlen folytatása a Terror címre keresztelt képregénykötet, aminek az az egyik érdekessége, hogy jó tíz évvel az előzmény után készítették el az alkotók, miközben a történet szerint az említett idő töredéke sem telik el a két kiadvány eseményei között. A folytatás világában Batman már egy teljesen elfogadott figura Gotham Cityben, jóval jártasabb a „bűnöldöző mesterségében", s igaz ugyan, hogy a történetben ismét felbukkan a kattant Hugo Strange (gyakorlatilag ő a képregényen átívelő történet katalizátor), itt már jó pár nagyobb kaliberű egyén is feltűnik a Denevérember univerzumból, a fő ellenfél például a Batman Begins mozifilmből ismerős Madárijesztő lesz. Bár a Terror jóval fordulatosabb, mint az előzménye, mégsem ér az igazán jó Préda nyomába – sem a történet mélysége, sem a grafika szempontjából. A Terrorban túl sok a képregényes sablon, s hiába kerül ezúttal erősebb pozícióba a Macskanő karaktere (aki szerepel a Prédában is, de elég elhanyagolható módon), az egész szempontjából ismét csak a jól mutató töltelék szerepe jut neki, a Denevéremberrel való kapcsolata kimerül a folyamatos kacérkodásban és a bújtatott szexualitás utalásokban, csak, hogy az elmaradhatatlan, „megmentem a Batmant" motívumot ne is említsük. Ellenben hatalmas piros pont a Madárijesztő kibontásáért, ő a lelke az egész történetnek, s már csak miatta is érdemes belelapozni ebbe a történetbe – abban is reménykedünk, hogy az ő karaktere nem fog kimaradni az Arkham City-ből sem.

Képregényekről lévén szó, a grafika sem maradhat szó nélkül: rajz terén mindenképpen a Préda a figyelemreméltóbb kötet, szépen kidolgozott alkotásról beszélünk, realisztikus, részletgazdag képek fogadnak minket és a színkezelés is szépen megoldott, nagyon jót tesz a hangulatnak a barna és sárga színek halmozott használata. Ezzel szemben a tíz évvel később, a kétezres évek elején készült Terror már korántsem ilyen remek munka, bár a borító itt sikerült figyelemfelkeltőbbre, a beltartalom sajnos már a trendeket majmoló plasztikus megoldásokkal fogad, nyoma sincs benne a Préda realitásának, kidolgozásukban egyszerű képek mindenfelé, mintha műanyag bábukat bámulnánk, s külön meg kell jegyezni, hogy a felfújt szemű Macskanő kifejezetten rémes.

KIVÁLÓ OLVASMÁNYOK AZ ARKHAM CITY ELŐTT, NEM CSAK RAJONGÓKNAK

Összességében (és ha tényleg Hugo Strange karakterét illetően szeretnénk kicsit képben lenni) a Préda érdemes igazán a figyelemre, s ha izgalmasnak találjuk ezt a történetet, akkor megéri benevezni a Terrora is, hiszen ezzel válik igazán kerekké a sztori, s bár kétségtelen, hogy ez utóbbi munka nem ér az előbbi nyomába, de a Madárijesztős részek miatt még ez is bőven megéri a pénzét. Már csak azért is, mert a Képes Kiadótól megszokott, eszméletlenül jó minőségben vehetjük kézbe ezeket a Batmanes képregényeket.

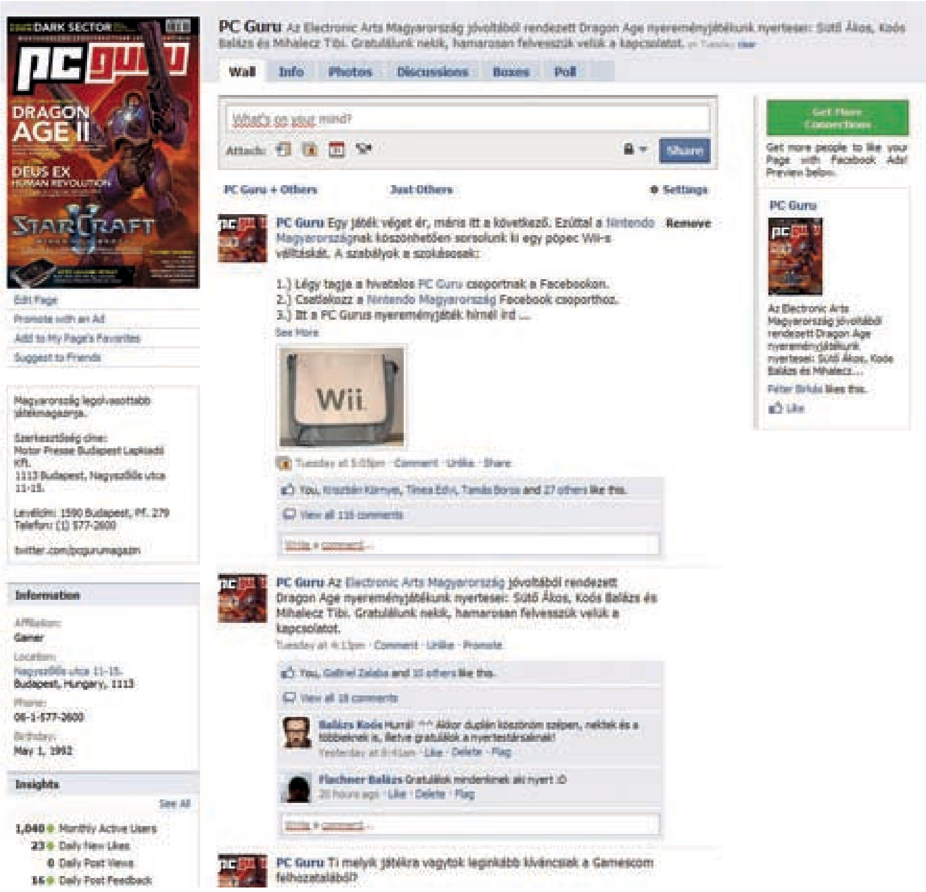
NYERD MEG A KÉPREGÉNYEKET!

A Képes Kiadó jóvoltából most három szerencsés között lehetőségünk van kisorsolni egy-egy példányt mind a Préda, mind a Terror című kötetekből. Ha szeretnél részt venni a nyereményjátékban, akkor nem kell mást tenned, mint ellátogatnod a http://www.pcguru.hu/batmanjatek webcímre és ott válaszolni egy egyszerű kérdésre. A játék határideje 2010. szeptember 26., a nyertesek neveit a következő számunkban tesszük közzé. Sok szerencsét és jó játékot mindenkinek!

FACEBOOK

Korábban már volt szó arról, hogy a PC Guru immár elérhető az egyik legnagyobb közösségi portálon, a Facebookon is, jelenleg több mint ezerkétszáz olvasónk követ minket, és ha te magad még nem tetted, akkor érdemes lesz csatlakoznod hozzánk, hiszen folyamatosan jelentkezünk nyereményjátékokkal, információmorzsákkal, fényképekkel és videókkal a szerkesztőség életéből, kérdezhetsz tőlünk, és nem utolsósorban megismerhetsz egy csomó olyan embert, aki szereti a videojátékokat, és örömmel forgatja a PC Guru magazint is. Ne feledd, csak egy kattintás, és egy hatalmas közösség tagja lehetsz...

WWW.FACEBOOK.COM/PCGURUMAGAZIN



Ha még nem vagy tagja a csoportunknak, akkor nem kell mást tenned, mint megkeresni minket a **http://www.facebook.com/pcgurumagazin** címen, és egyszerűen nyomni egy Like-ot (magyar verzióban Tetsziket), és máris automatikusan megjelennek majd a faladon a PC Guru legfrissebb hírei, képei, játékai.

SZAVAZTAK AZ OLVASÓK!

Melyik volt a kedvenc teszted a 2010/09-es PC Guruban?

StarCraft II: Wings of Liberty	59% (70 votes)
Sniper: Ghost Warrior	8% (9 votes)
Disciples III: Renaissance	3% (4 votes)
Arma 2: Operation Arrowhead	3% (3 votes)
All points Bulletin	5% (6 votes)
Alien Swarm	4% (5 votes)
Mass Effect 2: Overlord	7% (8 votes)
Monkey Island 2 SE: Le Chuck's Revenge	1% (1 vote)
Metal Gear Solid: Peace Walker	3% (4 votes)
Crackdown 2	3% (3 votes)
BFBC2: Onslaught	4% (5 votes)
Dexter	0% (0 votes)
Real Racing	0% (0 votes)

A Facebookon nemcsak kommentelni, lájkolni és nyerni lehet, de rendszeresen megkérdezzük a véleményeteket a játékvilággal és a magazinnal kapcsolatban. Legutóbb arra voltunk kíváncsiak, hogy melyik volt a kedvenc tesztetek a magazinban, és nem túl nagy meglepetésünkre a StarCraft 2 került ki győztesként...

Nemcsak a Facebookon találsz meg minket, de a Twitteren is, ahol szintén részt vehetsz nyereményjátékokban, illetve nyomon követheted a szerkesztőség életét az általunk írt 140 karakteres üzenetek által. Ha szeretnél feliratkozni a Twitter csatornánkra, nem kell mást tenned, mint regisztrálnod a www.twitter.com weblapon, majd megkeresni minket a www.twitter.com/pcgurumagazin oldalon, és egyszerűen rányomni a 'Follow' gombra.

OLVASÓK CSIRIPELIK...

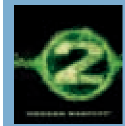
Fenn vagyunk a twitteren, és olvasóink itt is folyamatosan kommunikálnak velünk. Az elmúlt hónapban a Gamescom felhozatalról és arról írtatok, hogy miért is olvassátok a PC Guru magazint.

twitter.com/janimaster01

Huh... ezzel megfogtatok, régóta olvasom, de mégsem tudom miért... csak mert jó és mindig van benne új.

Amíg olvasod, az se baj, ha nem tudod, miért. :)

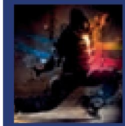
twitter.com/KiRaLy95



Hát mondjuk azért, mert a játéktesztekből és/vagy bemutatókból meg lehet tudni, mi történt egy hónap alatt, és még ott a Levrov.

És tényleg...

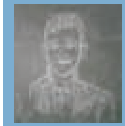
twitter.com/zeroo93



Hogy legyen mit a retyón olvasni :D

Hát erre mit is mondhatnánk...

twitter.com/Balage95



A 2010/08-as szám külvilág rovata (Film+DVD) sokkal mutatósabb és jobb volt, mint a 09-es számé!

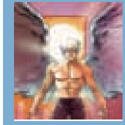
Ezt majd megemlítjük Szatinak is...

twitter.com/paksydavid

Még messze a szeptember 9. és én már az egész újságot kiolvastam.

A mostani számot oszd be egy kicsit jobban. ;)

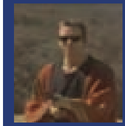
twitter.com/JGabesz



Én a Heroes VI-ra leszek nagyon kíváncsi. Remélem, a magyar srácok beleadnak anyait-apait, hogy hangulatos legyen. :)

Várjuk mi is nagyon...

twitter.com/adocsokkente



Szerintetek a Shank-nek lesz/van PC-s verziója?

Legjobb tudomásunk szerint lesz...

JÁTÉKDEMÓK
Mafia 2 / Snark Busters: Welcome to the Club / Brunhilda and the Dark Crystal / Crime and Punishment: Who Framed Raskolnikov / Mystery Stories: Island of Hope / Sky Taxi 2: Storm 2012 / The Lost Cases of Sherlock Holmes 2 / Youda Safari

INGYENES JÁTÉKOK
Cube / Deadly Race / Sky Track

PCG LIVE VIDEOTESZTEK
Mafia 2 / StarCraft 2 / Kane and Lynch 2: Dog Days / Puzzle Quest 2

MOZIELŐZETESEK
Buried / Case 39 / Let Me In / Skyline / The Next Three Days / Unstoppable

VIDEÓK
Age of Empires Online / Bioshock Infinite / Call of Duty: Black Ops / City in Motion / Crysis 2 / DC Universe Online (2db) / Dead space 2 (2db) / Diablo 3 / Dragon Age 2 / Dust / FIFA 11 / Hawx 2 / Might and Magic: Heroes / Need for Speed: Hot Pursuit / Patrician 4 / Deus Ex: Human Revolution / Star Wars: The Old Republic / Torchlight 2 / Vindictus / Warhammer 40k: Dark Millenium Online / Dawn of War 2: Retribution / Warhammer 40k: Space Marine

HÁTTÉRKÉPEK
Darksiders / Final Fantasy XIV / Kane & Lynch 2 (2db) / Need for Speed: Hot Pursuit / Operation Flashpoint: Red River / Dust / Star Wars: The Old Republic / Starcraft 2 / Warhammer 40k: Space Marine

JAVÍTÁSOK
Singularity v1.1

TURKÁLÓ
CD-DVD írás Ashampoo Burning Studio v6.77 / Burn4Free v4.9 / CDBurnerXP v4.3.7.2356 / ImgBurn v2.5.1.0
Driverek Nvidia 258.96 (Windows XP 32bit) / Ati 10.07 (Windows XP 32bit)
Fájlkezelés 7Zip v4.65 / PC Inspector File Recovery 4 / Total Commander v7.55a / WinRar v3.93
Képkezelés Fastone Image Viewer v4.2 / GIMP v2.6.10 / IrfanView v4.27 / Paint.NET v3.5.5 / XnView 1.97.4
Multimédia Adobe Reader v9.3 / CDEx 1.7.0 BETA 4 / Get My Videos Back v1.2.0.0 / K-Lite Codec Pack v6.3.0 / MediaMonkey v3.2.0.1294 / StreamHijacker v0.720 / WinAmp 5.581 / XviD v1.2.2 codec
Rendszer Advanced SystemCare Free v3.7.0 / Game Booster v1.51 / Smart Defrag v1.5 / Glary Utilities v2.27.0.982 / TeamViewer v5.0.8703
Számítógép-védelem Avast Free Antivirus v5.0.594.100712 / Avira AntiVir Personal v10.0.0.567 / OpenOffice 3.2.1

DEADLY RACE

MAFIA 2
DEMO

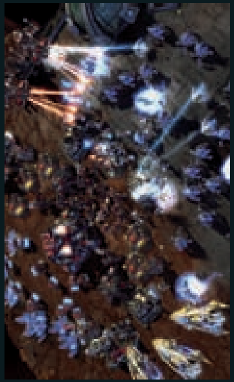
SNARKS BUSTERS
DEMO

KINECT
VIDEOBEMUTATÓ

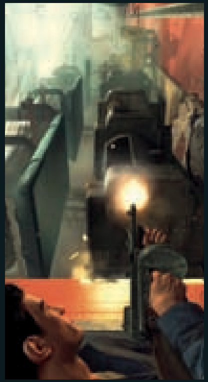
pcguru DVD

DARK SECTOR

2010. 10.



STARCRAFT 2
Videoteszt



MAFIA 2
Videoteszt

pcguru

DVD 10.

R.U.S.E.

TESZT Igazából már mindenki annyit játszhatott vele, amennyit csak akart, hiszen volt alfa-, béta-, és talán már omega-teszt is, de egyet még mindig nem tudunk: vajon hosszú távon mennyire lesz élvezetes a közelmúlt legformabontóbb stratégiája?

Civilization V

TESZT A következő számban úszni fogunk a stratégiákban: a fent látott R.U.S.E. újításai mellett lesz egy példány a nagy öregek közül is, hiszen bár a Civilization ötödik részében szinte minden megújul, azért csak a régi szép idők emlékét hozza majd vissza a körökre osztott játékok királya.

Homefront

ELŐZETES Nem mindennapi alaptörténettel indít a Homefront: Észak-Korea elfoglalja az USA nyugati partvidékét, így ezúttal az amerikaiak kényszerülnek a honvédő gerillák szerepkörébe. A keretsztori mellett a játékmenettel kapcsolatban is lesz pár meglepetés – részletek a következő számban!

FABLE III

TESZT Régóta pletykálták, de végül csak bejelentették Peter Molyneux szerepjátékának PC-s verzióját. A Gamescomon beszéltünk a fejlesztővel, aki elmondta: a legfontosabb, hogy olyan játékot készítsenek, aminek minden egyes részlete a játékélményt vagy a történetet szolgálja. Következő számunkból kiderül, mennyire sikerült mindez.

KÖVETKEZŐ SZÁMUNK

OKTÓBER 7-ÉN

JELENIK MEG!

GIGABYTE™
10x Super Speed
3x USB Power
5 Gbps
Supports intel CORE inside
intel Chipset inside INTEL®H55
Great HD media performance
Gyorsan Egyszerűen Erőteljesen
USB 3.0 ONBOARD ACCELERATION
HDMI™
HIGH DEFINITION MULTIMEDIA INTERFACE
Ki készíti a legjobb H55 alaplapokat?
Más gyártók?
GIGABYTE™ H55 Alaplapok
Leader in Motherboard Innovation
www.giga-byte.hu

NEM LEHETSZ MÁSODIK!
F1 2010
Formula 1™
PC előrendelőknek csak: 7999 Ft
Xbox 360: 12999 Ft
PS3: 12999 Ft
KERESD AZ
576 KByte
ÜZLETEKBEN!
www.576.hu
Games for Windows LIVE
XBOX 360
XBOX LIVE
PS3
www.formula1-game.com
codemasters